

Popsoft 半月刊
(总第45期)

■ 专题综述

中国电脑业的怪圈之"自由撰稿人"(下)

■ 实用软件

使用 UltraEdit-32

桌面工具小集锦

■ 硬件评析

环境音效 EAX

■ 专题企划

浅析游戏的分类

■ 前线地带

半条命

狂王的后继者

■ 攻略指引

恺撒III

POPSOFT 新春

ISSN 1007-0060
04>
9 771007 006005

1999 04

编辑部报告

每逢节日、纪念日，总有或多或少的读者朋友们往编辑部寄贺卡及其它被认为有纪念意义的物品，12月至2月期间，有圣诞节、元旦、情人节、春节等中西合璧的节日，除了情人节，其他3个节日都挺适合寄贺卡的，所以每年的这个时候，编辑部就洋溢着一股贺卡的味道，这种节日的味道，即便在中午开饭的时候也不能掩盖。本次的报告，主要是描述一下我们收到贺卡的状况。

负责邮件的郑老师把一大包贺卡拿过来时，大家先是清理出了一大片桌面，然后把袋子兜底儿一倒，这时桌面上形成了一个小型的贺卡展览会，在这么多贺卡中，样式相同的很少，大都是立体的折叠的带有各种附件的。这一点表明了目前贺卡市场的繁荣现状以及朋友们在给编辑部选贺卡时，大都怀着一种争奇斗妍的心情 : -)。

除了贺卡以外，更有些稀奇的礼物，试列举如下：

游戏机铜币一枚。这位读者一定是走过了从游戏机到电脑的漫长的道路，他把口袋里的最后一枚铜币捐赠给编辑部，表明了下一段旅程将与键盘厮守的坚决态度。

木制牛头人一个。可惜牛的鼻子是白的，否则刚好应了黑鼻牛爷（Happy New Year）这句话，不过白鼻子的牛爷也蛮可爱的，谢鑫霖读者，谢谢你。

中国体育彩票一张。销售地点是深圳，除了提醒编辑们要加强体育运动以外，一定是希望我们中奖发财吧，谢谢这位深圳的读者，新年以来编辑部增加了一项羽毛球运动，大家都很踊跃的。

中国银行点钞券一张。这东西我还真没见过，猜测它的用途是给专业人员练习数钱的，上面写着“练功专用”“严禁流通”的字样。钱币在中国的节日总是起着点缀气氛的功能，蕴含着吉祥、发财的意味。

弹簧一枚，我一直奇怪弹簧怎么能通过信封寄过来，不过读者的想象力是无穷的，我们拿着弹簧猜测了半天，不明白用途，有人认为这个弹簧是一种特殊贺卡的零件。

更多的是读者朋友们的照片，有合影、单人照、风景照、证件照、全家福，彩色的、黑白的，还有一大堆的名片，各行各业，不同职位，不同阶层，全国各地的景色和人物就轻易地汇集在我们面前的这张桌子上……

这都是我们的读者，我们的热诚的支持者，我们工作的检阅者，编辑部为能收到你们寄来的礼物而感到荣幸，即便是一枚古怪的弹簧，一片写着“幸福”2个字的小纸，都会让我们感动莫名，遗憾的是，对于这些来自于全国各地的热情，我们无法一一回复，只能在卷首简简单单的说：感谢您！我们的心情，您一定能理会。



2 下
1999.04
(总第45期)
POPSOFT

大众软件

主管单位:中国科学技术协会
主办单位:中国科学技术情报学会
编辑出版:《大众软件》杂志社
社　　长:关家麟
副 社 长:林菁　刘贫和(常务)　高庆生
主　　编:高庆生
副 主 编:袁聿纲
法律顾问:陆智敏
编 辑 部:袁聿纲(主任) 常胜(副主任)
李鹏　杨文韬　韩伟　王旭　汪澎
王刚　王晨　郭新宇
本期责编:王刚
广 告 部:李诚(主任)　李怀颖　霍虹
发 行 部:陈志刚(主任)
特约读者服务部:晶合顺达计算机公司
张友利(总经理)
封面设计:宋爱军
版式设计:晶合虹彩多媒体软件制作公司
印　　刷:煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号:ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
发　　行:河北省廊坊市邮电局
订　　阅:全国各地邮局
邮发代号:18-107(半月刊)　18-108(光盘)
国外发行:中国国际图书贸易总公司(北京399信箱)
国外发行代号:6209M
广告许可证:京崇工商广字第0036号
邮政编码:100051
通信地址:北京和平门邮局3056信箱
广告部电话:(010)67150982(4、5)-203
采编组电话:(010)67150982(4、5)-206、207
网络组电话:(010)67150982(4、5)-209
发行部电话:(010)67150982(4、5)-202
邮购中心电话:(010)67024050
传　　真:(010)67150983
E-mail:popsoft @ netchina.com.cn
出版日期:1999年2月16日
零 售 价:人民币5.00元
港币10.00元
美元3.59元

新闻速递

专题综述

实用软件

硬件评析

网络时代

缤纷长廊

问题交流

读编往来

目录

专题企划

前线地带

游戏赏析

攻略指引

游戏剧场

有字天书

TOP TEN

上期要目

MP3播放器小览
网上找乐
模拟城市3000
决战《生死之间 II》

下期要目

浏览三维制作软件
PC主流声卡简介
凯撒 III 通关心得
江南才子唐伯虎

1999年2月光盘目录

余音绕梁
YOU'RE MAKIN'ME HIGH
少女的祈祷
攻略指引
看攻略——探宝奇兵 II（Lode Runner II）
杀手学堂
杀手教程——圆梦
本期光盘附送《毁天灭地》正式版

本刊特约作者

庞大智　佘一兵　赵效民
侯　毅　陆　强　罗　曜
李　靖　蔡　旋　任　良
大胖子

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。
地址:北京朝阳区芍药居(100029)

正文用纸：辽宁省开原制浆造纸厂

首都在线开通“安全电子邮件认证站点”

1999年1月18日，首都在线www.263.net与上海格尔软件有限公司在北京举行国内首家“安全电子邮件认证站点”（secumai.263. net）建成新闻发布会，由此揭开1999中国互联网应用的新篇章。该站点采用当今世界上先进的计算机加密算法，使任何一个获得该站点颁发的数字证书的用户都可以轻松地对自己使用的电子信箱进行加密处理，进而保护自己的通信安全。具体功能主要体现在三个方面：通过对电子函件进行数字签名，确保电子函件的完整性和不可否认性；通过对电子函件添加数字信封，确保电子函件传输的安全性；电子函件通讯双方相互交换数字证书，验证彼此身份的真实可靠性。



网络安全性是当今世界IT业界的一个重点研究及应用领域。这次首都在线与上海格尔软件有限公司紧密配合，经过共同努力建成了国内首家专门为中国人设计的“安全电子邮件认证站点”，结束了中国网民只能去美国站点申请网络身份证的历史。该网站所采用的网络安全认证系统，目前通过了国家公安部的信息安全检测，保证了“安全电子邮件认证站点”的合法性与权威性。随着这项服务的推出将提高电子函件的保密等级，解除用户特别是商业用户对电子函件使用的后顾之忧。除了这次推出安全电子邮件认证服务外，据悉首都在线与上海格尔软件有限公司双方还将进一步合作，利用双方各自优势向国内的企业提供全面的网络安全解决方案。

本刊记者

KILL98主动服务系统开通

为了加强网络用户对计算机病毒的安全防范，北京冠群金辰软件有限公司于1999年1月20日在公安部小礼堂举行了“KILL98主动服务系统开通仪式”。该主动服务系统的开通旨在为广大KILL98用户提供全新的网上安全信息服务。该项服务是将网络发展的新技术引入KILL98售后服务体系，是信息安全领域首创的一种全新的服务模式，通过Internet网络KILL98可为用户提供网络产品的快速升级服务，同时又可以为用户提供计算机反病毒技术的重要信息。

鉴于我国网络技术的普及应用情况，冠群金辰公司在国内全面启动了自主开发的包含先进网络技术的网上主动服务系统，这一系统的开通将为中国KILL98用户提供极大的便利。该项服务开通后，KILL98主动服务系统将通过电子函件的方式把更新后的反病毒软件免费投放到用户的信箱中，用户只要将自己邮箱的地址告诉冠群金辰网站，而无须自己再到网上去进行升级。该项服务标志着反病毒领域的售后服务已经从传统的被动服务方式走向主动服务的方式。

本刊记者

《PC home学电脑》在京面世

1999年初，一本针对个人、面向家庭的电脑杂志《PC home学电脑》在京面世。《PC home学电脑》由人民邮电出版社主办，引进了台湾《PC home电脑家庭》部分优秀文章的版权。这本刊物一方面完全模拟真实的电脑情境，以视窗化阅读界面、Step by Step的图解描述电脑技能；另一方面以生活化语言解说电脑知识与电脑世界的万千面貌。《PC home学电脑》杂志除每月附赠光碟、附册外，还同时提供电脑Q&A咨询服务，通过电脑、传真、E-mail解决读者的电脑疑难。

本刊记者

新天地推出“迎新春特价超值大组合”活动

北京新天地互动多媒体加入电脑游戏行业一年多来，先后成功地推出了一大批获得业内外人士广泛好评的产品，也得到了全国玩家热情的支持和鼓励。值此新春佳节到来之际，新天地互动多媒体特决定推出“迎新春特价超值大组合”活动作为新春贺礼。自1999年2月1日起，凡以原价购买新天地发行的《盟军敢死队》、《银翼杀手》、《沙丘2000》者，均可从《双子星传奇II》、《古墓丽影II》、《神话—堕落之神》、《梦幻拉力》四款经典游戏中任选一套自行组合，即以一套精品游戏的超值价格获得两套经典巨作。活动期间一共限量发售2000套，售完即止，全国各大软件经销店全面推出。

本刊记者

《少年电世界》又有新动作

作为一本普及电脑知识的学生科普杂志，《少年电世界》（Cool Boy）自1992年创刊以来，一直受到广大读者的热切关注。自1998年底和101网校、翰林汇公司在北京市中、小学开展大规模的赠送活动以来，《少年电世界》杂志订阅量稳步上升。为纪念邓小平同志的“计算机的普及要从娃娃抓起”的讲话发表十五周年，杂志社拟在1999年3月和相关公司共同向北京市的中、小学生进行较大规模的赠送活动。

本刊记者

贺氏公司破产倒闭

调制解调器工业的鼻祖——美国贺氏（Hayes）公司于1999年1月4日宣布破产倒闭，250名员工离开了公司。贺氏的主要收入来源依靠模拟解调器销售，虽然模拟解调器销量过去持续有4.8%增长，但价格竞争激烈，令经销商收入不增反减；而商业用户开始转用有线或专线解调器，亦使增长放缓。Hayes的市场占有率由去年初的9.9%滑落至年末的2.8%，市场地位亦由第二跌至第十一，目前公司负债高达4200万美元。

本刊记者

NEC Express5580/Wb工作站系列指定ELSA Gloria-Synergy为标准配置

艾尔莎（ELSA）国际科技股份有限公司一向致力于在图形处理与数据通讯两大领域创立名牌，近年来多家电脑厂商一直不断将艾尔莎公司所出品的绘图加速卡指定为其工作站的标准配备。世界闻名的日本电脑大厂NEC也在1999年1月6日指定ELSA Gloria-Synergy为NEC Express5800/55Wb系列的标准配备。这个系列包括Express5800/55Wb、55Wb、56Wb这三款的工作站都会采用，用户在1998年12月就已经享受到这项结合的成果了。ELSA Gloria-Synergy曾多次在国际获得多项大奖，并且被高度肯定其品质与效果表现。除此之外，艾尔莎提供多项软件优势给用户，如工具软件可自动与35项以上的应用软件作结合（如AutoCAD、3D Studio MAX、Solid Works等），用户可以依据本身的需求而将其工作环境予以最佳化的设定。

ELSA艾尔莎公司于1996年初在台湾省成立远东分公司，1998年改制为子公司，并且与Acer、Compaq、Dell、HP、UMAX等许多知名电脑厂商签定策略伙伴的合作条款，为亚洲客户提供全球性的行销服务和技术支援。

本刊记者

欧洲单一货币利用CorelDRAW设计

居住于比利时Dendermonde的计算机工程师与硬币设计师Luc Luycx以CorelDRAW设计的一系列硬币获选为欧罗（Euro）硬币的设计，欧罗将成为欧洲联盟大多数国家的统一货币。Luycx的设计将出现于欧罗硬币的背面，并被配上号码，超过五十万亿欧罗硬币将于欧洲流通。该设计比赛的参选作品来自欧盟的专业硬币设计师、艺术家及雕塑家，在最后一轮评选当中，1900名评选人员中有63.8%选择Luycx氏设计的硬币系列。

本刊记者

Intel推出多款新CPU

1999年1月，Intel正式推出了6种新款CPU，其中用于笔记本电脑的有3种，用于台式机的有两种，用于服务器的有一种。在笔记本电脑方面，继Pentium MMX-266之后，Intel又推出了Pentium MMX-300，另外还有两种Celeron的笔记本型号，分别是Mobile Celeron-266与Mobile Celeron-300，合称Pentium II Enhanced，属于代号为Dixon的CPU系列（以后还会有集成256K L2 Cache的Pentium II-366）。它们与Celeron-A一样集成了128K主频同步式L2 Cache，预计性能表现比同频的Mobile Pentium II更好，而且还会比现有的Pentium II笔记本电脑便宜，以对抗日益盛行的“低价位笔记本电脑”。在台式机方面，两款新产品就是大家早有耳闻的Socket370版本的Celeron-366与Celeron-400，它们于1999年1月4日同时上市。其中的Celeron-400原计划在4月份才上市，Intel提前推出估计是受到了来自K6-2 400与即将露面的K6-3（即Sharptooth）的压力。此次推出的Celeron-400仍使用66.6MHz外频（6倍频设计），到133外频的Coppermine处理器上市时，才会转用100外频。从性能上看使用100外频对Celeron的影响并不大，因为它的L2 Cache已经以主频速度工作，所以100外频主要提升了CPU与内存之间的沟通速度。首批上市的Celeron-366、400的订价分别约为160和180美元，相差并不很多。在服务器方面，推出的一款CPU就是早前因种种BUG而推迟上市的Xeon-450，它依L2 Cache的容量分为3个档次，分别是512K、1兆和2兆，价格大约将从900美元起步。

北京 赵致民

在网上免费玩《模拟城市》

1999年1月11日，电子艺界的子公司Maxis为了庆祝《模拟城市》系列游戏诞生十周年以及即将发行的经营游戏《模拟城市3000》，将在一个全新的网站上发行游戏新的免费版本。《模拟城市经典》的免费版本将出现在http://www.simcity.com上，这个版本的游戏同以前发行的游戏不同，它是一种浏览器版本，虽然只能一个玩家进行游戏。但是它的最大特点就是玩家能够通过它在建设自己梦想中的城市时，还能与网上其他的玩家聊天、交换经验。而《模拟城市3000》将在1999年2月份面世，它不仅结合了前几代的优点，让玩家们继续感受现代大都市的魅力，还增添了许多新的特色，象更加真实的游戏场景、更有创意的游戏操控等等。在《模拟城市 3000》发行后不久，simcity.com将为玩家们提供参与竞赛、谈论经验、交换城市的场所，并能够及时下载由Maxis或玩家们通过建筑物设计工具（Building Architect Tool）设计出来的建筑，而这一切都将是免费的。SimCity.com还具有连接到城市规划站点以及欢迎来自政府、建筑和城市规划等领域的评论家发表自己言论的特色。

本刊记者

微星Socket370主板

微星近日同时推出了其全系列Socket370主板，以配合Intel重返Socket市场的力作Celeron Socket370处理器。此次微星共有四款Socket370主板推出，分别采用Intel的BX、ZX、LX和VIA Apollo Pro+芯片组，型号为MS-6153（BX或VIA Apollo Pro+）、MS-6154（ZX）、MS-6161（LX）。其中MS-6153及MS6154均可支持到100MHz以上的外频，不过据说似乎此次Intel为了严防超频，将Celeron Socket370锁了个严严实实。特别值得一提的是MS-6153，微星在其上提供了一系列独家研发的最新技术，其中最主要的是一种CPU微调技术，不仅外频从66一直达到153MHz，而且有66/68/75/83/100/103/112/117/124/129/133/138/143/153多种档次可以选择，除此之外还有3.0/3.5/4.0/4.5/5.0/5.5/6.0/6.5/7.0/7.5/8.0的倍频，CPU的核心电压也可以调节为2.0/2.05/2.1/2.2V。MS-6154还在基本的CPU温度侦测之外提供了活动温度探测头，用以侦测其它易发热部件的温度。只要你有足够的耐心，总能找到那一个临界点既能充分发挥CPU的潜能，获得最佳效能，又能使你的系统照样正常稳定运行。同样具有这些方便超频特性的还有微星刚刚推出的MS-6163主版。

本刊记者

微星Socket370转接卡

近日微星发布了一款支持Socket370的转接卡MS-6950。这是一片从Slot1架构到Socket370架构的转接卡，只要将Socket370处理器插在其上的Socket370插座内，再将其插入支持Slot1的主板上便可使用Socket370处理器了。微星表示，推出这片卡的目的是让用户更多一些选择，因为总体来看，CPU在未来最终还是会转向Slot1架构，因此如果用户希望在目前先购买廉价的Socket370处理器，待Slot1处理器的价格下降到可以接受时再转向高端的Pentium II或更新的Slot1处理器。为了避免重复投资，BX主板加上这片转接卡未尝不是有个很好的选择。

本刊记者

华硕MEL-M主板

为配合Intel推出的Socket370架构的CPU，华硕电脑推出了采用Socket370架构的主机板MEL-M。MEL-M主板采用最新的Socket370架构，可使用新款的Celeron CPU，采用Intel 440LX AGP芯片组，内建开机型病毒防护功能，还提供完整的硬件监控功能，让使用者可随时掌握硬件的最新状况，例如CPU的温度、散热风扇的转速和电源供应器的电压值等。此外，MEL-M主板还解决了电脑千年虫的问题。

武汉 王炜

艾崴SCSI主板

随着主板市场竞争的不断加剧，世界著名的SCSI主机板生产商艾崴公司开始步入大陆市场。艾崴股份有限公司于1987年4月18日成立于台湾，以高品质的SCSI以及I/O SCSI主板研发生产闻名全球，自推出其I/O "SIDE"品牌产品之后，便在市场上占有一席之地。艾崴现有产品行销美国、欧洲、东南亚、日本、中东、以色列等国家和地区，其中以美国、欧洲、东南亚销量最大。除美国分公司外，艾崴即将于日本及欧洲设立分公司。艾崴肯定了高档SCSI on Board产品在大陆市场的潜力，1998年9月在北京正式设立办事处，准备在生产、经销、服务等方面拓展大陆市场。

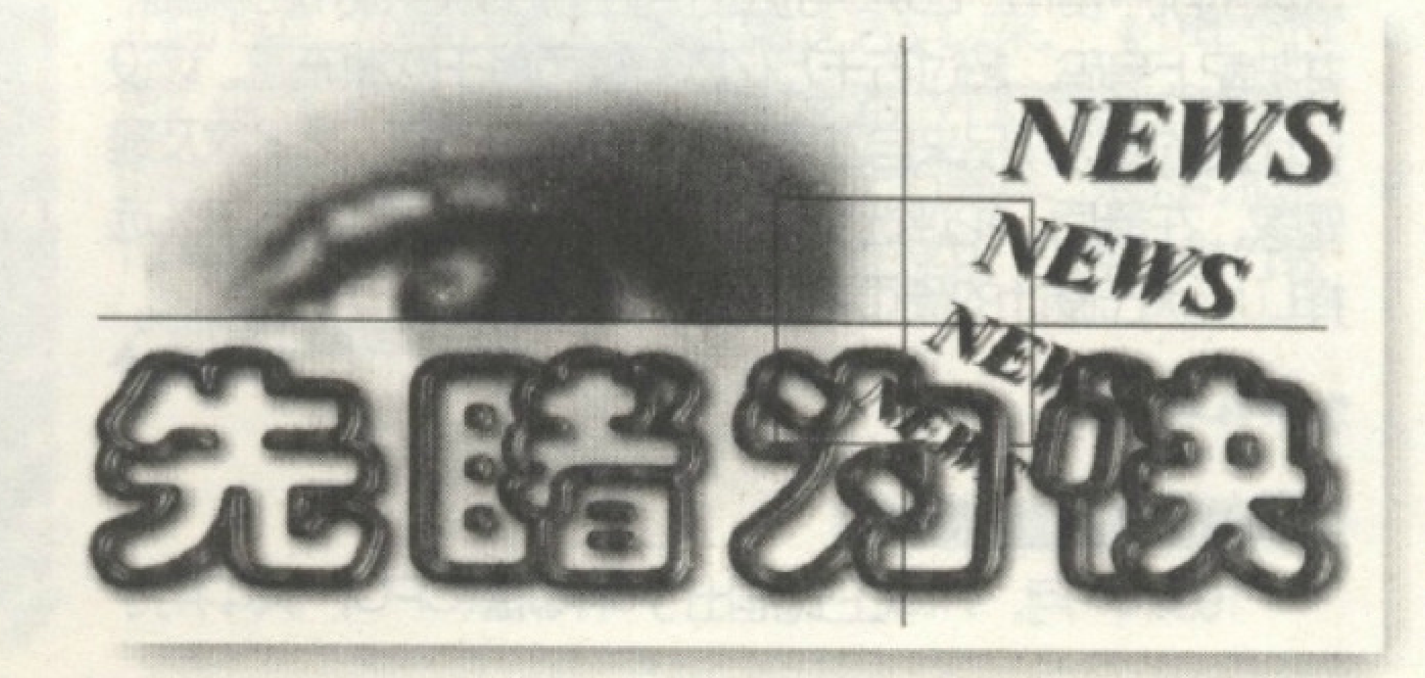
日前艾崴公司面向大陆市场推出了专门针对工作站与高阶服务器用户的新款主机板——DGL200。DGL200采用Intel 440芯片组，支持高速100MHz外频，提供双Pentium II（Xeon）Slot2处理器的400、450和500MHz；主板集成了Ultra 2 LVD SCSI接口（Dual Ultra 2 SCSI Channel），速度为每个Channel 80兆/秒。DGL200可以挂接LVD硬盘，提供1个AGP插槽、6个PCI插槽、1个ISA插槽，内存最大可达2GB，还设有两组ATX电源插槽。

本刊记者

华硕50倍速CD-ROM

1999年初华硕推出了世界上最快的CD-ROM驱动器CD-S500。这台驱动器拥有10400rpm的恒定转速，使其数据传输率达7500K/S。它有新一代的DDSS II（Double Dynamic Suspension System II）抗震设计，提供给高端用户无比的性能表现。与此同时，ASUS CD-S400因为其卓越的性能和质量获得了比先前的34倍光驱CD-S340更多的奖项，包括法国的PC ACHAT获得"Product of the Year，1999"奖。

本刊记者



Acer 7743单片式液晶投影机

明基电脑发表与富可视公司(In Focus Systems, Inc.)的策略合作关系，明基以专业的量产制造及品管能力获取了"富可视"的认同，目前已开始生产"富可视"所设计的一款单片式液晶投影机Acer 7743。明基除了与富可视公司合作外，也与德州仪器合作研制DMD反射式投影机产品，未来的产品则将涵括更高分辨率、更高亮度的机种，所行销的对象亦不仅限于办公室用途，家用市场也将是十分重要的目标。

富可视公司为全球第一大电脑用投影机厂商，专业研发、行销全系列的电脑用投影机，产品包括三片式LCD投影机、DMD超轻量型投影机、单片式LCD投影机、反射型LCD投影机等。

本刊记者

捷通录易

由北京捷通软件技术有限公司制作的《捷通录易》是一种独特而方便地将国内外最先进的包括汉字印刷体识别、手写识别、语音识别三种汉字智能非键盘输入法完美结合在一起的汉字输入系统，并成功地将语音合成输出技术定位在对汉字录入的实时校对上，做到了识、写、说、听一体化，使每一个人都可以轻松自如地进行计算机的汉字录入。《捷通录易》在应用中与其它多种键盘汉字输入方法的有机结合，标示着实现人人都可以进行计算机汉字录入的目标进入一个新阶段。《捷通录易》提供给客户一个统一的界面，使用户可以迅速掌握识、写、说、听四种输入和输出方式，有效地把手、口、耳、眼有机地结合在一起，可随时任意切换使用键盘、扫描、手写和语音输入方式，从而大大提高了人们的办公效率。

本刊记者

听力超人

洪恩软件公司继《随心所欲说英语》的成功后，又开发出了以加强听力为主线、丰富的英语素材为背景、全面提高英语交流能力为目的的新产品——《听力超人》。《听力超人》针对英语学习者的具体要求做了精心安排 从每个人都可能遇见的日常英语会话到针对商务人员的BEC商务英语，从国家教委大学英语四、六级考试到ETS(美国教育考试机构)的TOEFL考试。它设计了地道的美国风味的听力材料，和大量程序相当的练习，同时伴有专家做详尽的讲解。它从英文歌曲、经典影片、幽默及域外风情等各个方面制造了一个轻松愉快的英语学习氛围。《听力超人》着重叙述了听力的基础知识和一般技巧，全面介绍了各种考试题型和解题技巧，并汇集了各种常见场景，以适应不同需求的学习者。尽管名为《听力超人》，但是软件在设计上也没有忽略去引导学习者说英语这个重要环节，它设计有声音录入功能，将自己的声音录入和标准波形进行对比，不断纠正发音，使学习者能逐渐掌握纯正地道的美国英语。

本刊记者

电脑急救专家

由北京优联思科技发展公司开发、中青旅创先软件产业发展公司制作出品的《电脑急救专家》，是一个以讲解电脑使用知识、排除电脑故障为主的多媒体光盘软件。《电脑急救专家》多媒体光盘首先向您讲解电脑的构造和运行方法，教您组装一台新型的Pentium II多媒体电脑，并教你如何在组装后安装软件。除此之外它还教您如何安装使用打印机、扫描仪、数码相机、摄像头、电视卡，电脑电视组合使用，两台计算机互相连接，小型局域网组建，Internet网络的使用。在您学习了电脑的基本构造和安装方法后，再向您讲解电脑在使用中常见的故障和使用技巧，分成键盘、鼠标、电源、软驱、光驱、硬盘、BIOS、显示、CPU、内存、声音、打印机和电脑的维护使用技巧等14大类。光盘采用实景录像、图片动画、全程语音的方式进行详细的讲述。为了使用户更详细了解电脑操作，光盘向您提供了各种图书和资料，包括各种硬件的信息和知识。为配合用户更好、更方便地学习使用，还随包装提供了300页的配套教材。

本刊记者

我是野虎全球中文互联网网址黄页

由"我是野虎"中文搜索引擎（http://www.5414.com)与电子工业出版社共同推出的《我是野虎全球中文互联网网址黄页》，日前在全世界范围内首次公开出版发行。这套丛书共五册，分《综合篇》、《商业/经济篇》、《电脑/科技/游戏篇》、《文化/教育篇》、《娱乐/生活篇》，是一套全面、系统、权威、实用性强的互联网应用工具书。丛书共收录了中国(包括台湾、香港、澳门地区)、美国和新加坡等地的精选中文网址30000余条。丛书收入的是百分之百的中文网址，克服了目前网络介绍书籍中英文网站混杂、检索系统凌乱的局面。这套丛书不仅适用于广大网民，而且也适用于和互联网相关的各行各业，如高等院校、中小学校、科研机构、公司企业、网络咖啡馆和电子乐园等。

本刊记者

银翼杀手——权威攻略指南

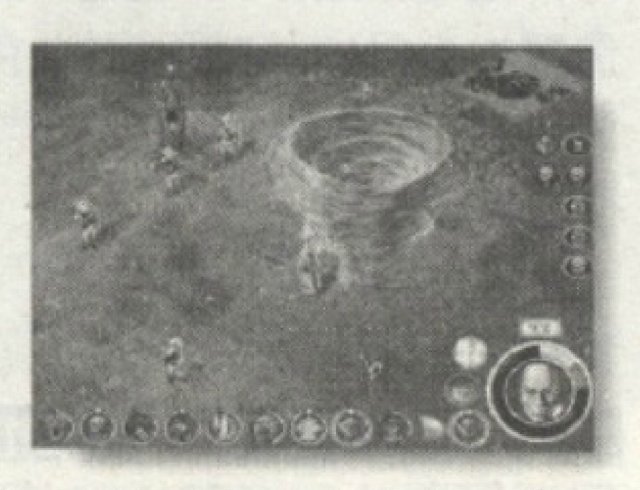
随着电脑游戏产业的发展，越来越多的电脑游戏

爱好者希望能够更加深入地了解、研究电脑游戏的内涵，“新天地电脑攻略系列丛书”就是应运而生的产品。率先推出的《银翼杀手——权威攻略指南》于1999年1月18日隆重上市。书中的全部资料均由游戏的制作小组提供，并授权国际著名的图书出版发行公司——BradyGames编写、制作。BradyGames制作出版的游戏软件系列攻略丛书一直被全球玩家一致推崇为权威和高品质的象征。此次，新天地互动多媒体专门聘请专家对该书进行了的精心翻译，为广大玩家提供了最为详细的全面攻略，图文并茂展示了极为详尽的所有剧情分支、线索，透露了游戏开发人员编纂的详尽游戏攻关技巧和开发背景，同时还附有关于电影《银翼杀手》的大量未公开资料。《银翼杀手——权威攻略指南》全书共176页，收录各种珍贵图片400余张，本书定价48元。同时，《大地传说Ⅱ——权威攻略指南》一书的上市工作也在紧锣密鼓地进行，预计将于1999年2月推出。此外，《盟军敢死队》、《沙丘2000》和《古墓丽影Ⅲ》的官方攻略书也会在春节后与大家见面。

本刊记者

魔法师传奇

《魔法师传奇》(Magic and Mayhem)是由曾经开发过《幽浮》的英国著名游戏公司Mythos制作的有即时战略成份的角色扮演游戏。在游戏中你将扮演一个年轻的魔法师，在神奇的冒险旅程中，穿越充满魔法和神话的古希腊王国、凯尔特人的部落和黑暗的中世纪。沿途，你将遭遇希腊神话和亚瑟王传说中的众多人物，通过收集法宝来增强你的法力，然后与众多的怪兽、巫师和险恶的环境作战。在战斗中，你可以寻找传说中的法宝，执行各种任务以获得经验值来提升主角的各种属性。游戏中采用组合魔法系统，21种法宝通过与混乱、中立和秩序三种护身符可以组合出63种魔法。魔法分为召唤、图腾柱、攻击和辅助四大类，其中图腾柱类魔法是在游戏中引入的全新的魔法系统。游戏中出现21种怪物和63种魔法，是迄今为止最为丰富和全面涵盖了西方神话的幻想游戏系统。魔法与怪物之间具有相生相克的关系，战术空前丰富，为网络游戏和人机对抗提供了最为丰富的策略。并且大家将一睹具有学习和分析功能的由Mythos创造的高级适应性人工智能系统(AAAI)的真面目。游戏中还有一本长达400页的关于希腊神话、亚瑟王传说以及来自西方传说的详尽的魔法与怪兽的百科全书，是了解欧美制作的以西方神话为背景的游戏的必读著作。新天地互动多媒体将发行《魔法师传奇》(Magic and Mayhem)中文版，预计1999年3月10日上市，零售价148元。

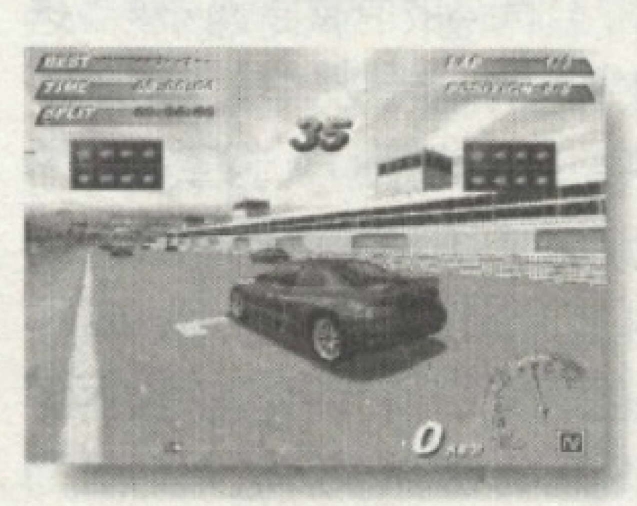




本刊记者

狂飙房车赛

《狂飙房车赛》(Grand Touring)是一款让玩家沉浸在真实动作和模拟赛车之中的赛车游戏。在该游戏中，动作模式可让你直接坐上驾驶座，且模拟模式可自定选项，例如车辆的底盘、引擎、传动、轮胎、悬吊、操控六个部分可供你设定。《狂飙房车赛》中也提供ClubMan Sports到GT1的各式主要赛车款式。在《狂飙房车赛》的比赛中，车辆均由人工智能控制的电脑设定，驾驶员都有特定的驾驶风格及习性，例如女性车手Ma Ling对跑道及控制车辆的能力不错，在美国出生的城市男孩Brad拥有多次赛车经验，出生在中美洲的Penelope是一位资金充裕的车手，Zac个性独来独往且认真，Cameron是一个热衷高速的车手，Miagi是一个经验老到的赛车老手……《狂飙房车赛》中设计了影响路面的各种天候，您可以选择要在哪种环境中比赛，比如干燥路面让车子和车手表现最佳的能力；潮湿路面迫使车手留心轮胎的滑动情形；下雪路面同样有打滑的危险，但是在100MPH以上行进时，视线也可能会模糊。《狂飙房车赛》支持3Dfx及D3D加速卡，可以利用局域网络和其他对手比赛。



本刊记者

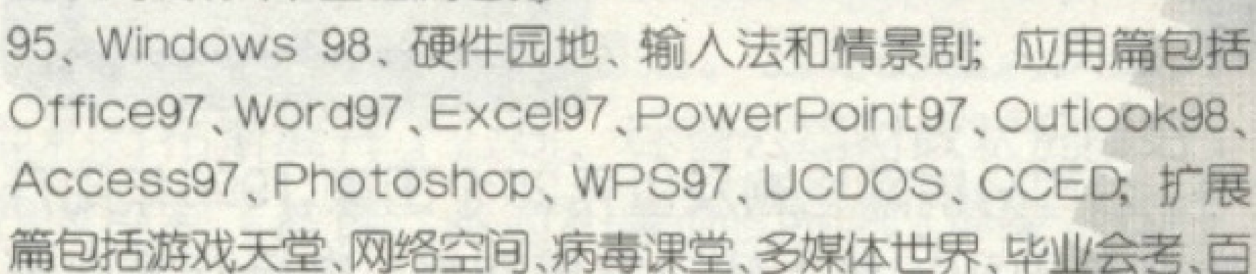
电脑游戏预定发行榜

	游戏名称	制作公司	发行公司
1999年第二季度	异形智能(Alien Intelligence)	Flatline Studios	Interplay
	棒球99(Basketball Pro 99)	Sierra Sports	Sierra Sports
	命令与征服Ⅱ(Command & Conquer 2)	Westwood Studios	Westwood Studios
	克林贡学院(Klingon Academy)	Interplay	Interplay
	登陆(Lander)	Psygnosis	Psygnosis
	云丝顿赛车Ⅲ(NASCAR Racing 3)	Sierra Sports	Sierra Sports
1999年第三季度	星际战舰公元3020(Battlecruiser 3020AD)	3000AD	Interplay
	征服(Conquest)	Digital Anvil	Microsoft
	Loose Cannon	Digital Anvil	Microsoft
	Starlancer	Digital Anvil	Microsoft



电脑学校2000

博彦公司于1999年初推出的《电脑学校2000》是一个电脑学习软件，内容丰富、技术领先、方式独特，全方位介绍电脑的基本应用。该产品易学实用，起点低入门快，不但可以帮助电脑初学者轻松学习，而且也是计算机老手们的加油站。这套软件包括四张CD和一本300页配套教材，分为基础篇、应用篇、扩展篇、互联网篇。其中基础篇包括Windows 95、Windows 98、硬件园地、输入法和情景剧；应用篇包括Office97、Word97、Excel97、PowerPoint97、Outlook98、Access97、Photoshop、WPS97、UCDOS、CCED；扩展篇包括游戏天堂、网络空间、病毒课堂、多媒体世界、毕业会考、百科全书、工具箱 互联网篇包括入门须知、基本应用、网上生活、网络安全、网络速查、得心应手、个人主页、FrontPage98等。当您认真学完《电脑学校2000》的四张光盘和300页的配套书，无论是学习、应用、娱乐、开发、工作您都不必再担心了。





热卖中

零售价：129.00元

小恐龙学棋记

围棋软件大都是面向有一定水平的围棋爱好者开发的，专业性比较强。而想学围棋的朋友往往是通过书来学习的，相对来说比较枯燥，难懂。而学棋软件《小恐龙学棋记》为了能够做到寓乐于教，尤其是针对学棋孩童，特意选用了小朋友们喜爱的小恐龙形象，从一开始小恐龙就会带着小朋友们学习所有的围棋概念与相关知识，并且至始至终陪伴小朋友一起接触围棋。本光盘共分十个章节，在每个章节中学到的知识，都可以在章节测试中来验收学习成果。许多看似深奥且繁多的名词，因为搭配有实例解说，所以一目了然。此外，本软件还附有"一千题题库"和"电脑对弈"。"一千题题库"有已经归类好的题库一千题，都是非常具有代表性与示范性的例题，可以让小朋友更深入地接触围棋的概念与手法，增强实力。"电脑对弈"采用的是九路棋盘，小朋友可以用学到的知识和电脑实战一番，体现的是综合实力。



热卖中

零售价：118.00元

未来战警

由电子艺界设计并发行的《未来战警》(Future: L.A.P.D) 是一款动作冒险游戏。在游戏中玩家是一名洛杉矶警察，被装备成X-1阿尔法型超级攻击机器人，消灭犯罪分子，使洛杉矶恢复秩序。游戏同时包括了PC和MACINTOSH两个版本。其中PC版本支持D3D和Voodoo，有十分好的3D效果，特别是在烟雾效果方面十分逼真。它还使用了3D音频环绕技术，在空间感营造方面很出色。《未来战警》还支持DirectPlay，即任何方式的网络对战，如果是两个人在一起也可以通过分割画面来进行对打。



热卖中

零售价：148.00元

我的办公室II

由联想出品的《我的办公室II》套装软件秉承联想多年软件应用及用户经验，一切从用户的需要出发，致力于让用户能安全、高效的使用电脑。《我的办公室II》的功能涵盖文字处理、数据检索、通信传真、网络应用等多方面，提供了WPS 97专业版、金算盘电子表格、智能全文检索系统、写作之星、金山书信通、图像工作室、四通利方汉字平台、瑞星杀毒软件、行天98、网际金典、Netscape 4.04 中文版、联想多媒体播放器、办公司商业英语、协力商霸、网盾等数十个软件，还有中国象棋、中国围棋、五子棋、拱猪等小游戏。



热卖中

零售价：288.00元

耳目一新读英语

读是中国人学英语最见效的途径，但由于读的过程比较枯燥，人们常常难以坚持。《耳目一新读英语》以读为核心，构造了一个以文学名著为题材、综合听、说、读写多层次学习过程的轻松学习环境并附有鼠标取词翻译功能。本软件共2张光盘，提供了《茶花女》、《双城记》、《呼啸山庄》、《简爱》、《格列佛游记》五部经典作品的中英文对译、作者与作品介绍和快速阅读训练。从软件中能听到英、美人士标准的篇章朗读，并允许自己配音。

热卖中

零售价：48.00元

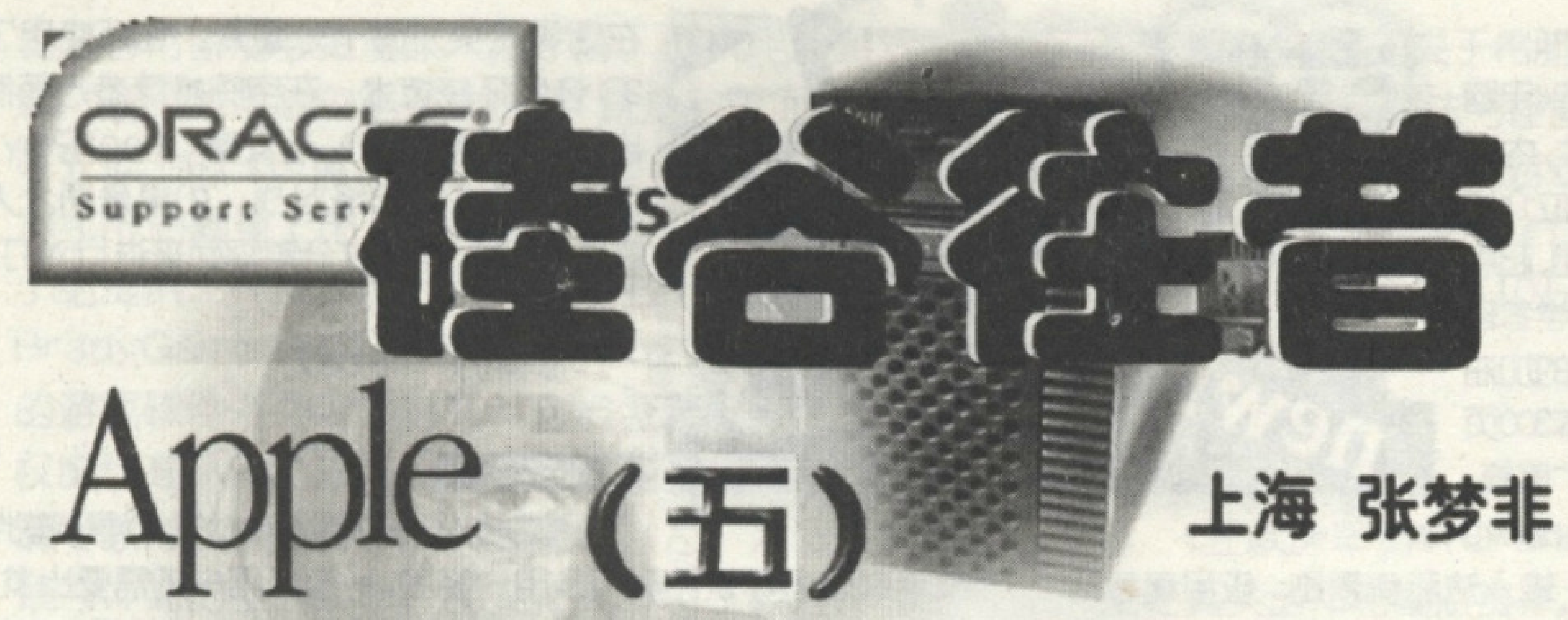
英语单词闪电记忆

《英语单词闪电记忆》是人教版英语教材的配套光盘，它把在美国深造多年的词汇学专家总结出的近三十种科学有效的单词快速记忆方法用计算机多媒体技术体现出来，使英语单词记忆变得轻松有趣，高效快捷。软件具有如下特点：通过对单词的同义词、反义词、形相关词、意相关词的动态索引，建立起有机的词汇学习网络；词汇涵盖了从小学到高中的所有单词和词组，可以对照人教版英语教材进行同步学习；所有单词、词组和例句都由两位美国播音员录音，方便多用户使用，并可记录不同用户的学习目的。



热卖中

零售价：68.00元





上海 张梦非

昆腾公司

Quantum Corporation

公司总部:美国加里福尼亚州 Milpitas

公司的主页:http://www.quantum.com

昆腾公司成立于1980年,提供可靠、高性能和高质量的存储器,是计算机产业中最大和发展最快的组成部分。昆腾公司的产品包括:

个人电脑存储器:5.25英寸2.1GB到12GB驱动器、3.5英寸1.0GB到8.4GB驱动器

工作站存储器:3.5英寸4.5GB到18.2GB高性能驱动器

磁带驱动器:5.25英寸DLT 15、20和35GB卡式磁带驱动器、3.5英寸134Mb到804MB SCSI-2和SCSI-3的SSD驱动器、5.25英寸475MB和1.6GB的SSD驱动器

十几年来,昆腾公司提供各种存储产品,设定了大容量存储产业界的技术和质量标准。公司在全球有7700多名雇员,1997年销售额达53亿美元。昆腾公司的生产合作者Matsushita-Kotobuki电子工业有限公司(MKE)在日本、爱尔兰和新加坡拥有工厂。

公司的OEM客户事实上包括世界上主要的计算机制造商:Compaq Computer、Dell Computer、Digital Equipment Corporation、Hewlett-Packard、IBM、Packard Bell、Apple Computer、Acer、Apricot、Data General、Fujitsu、ICL、Lucky Goldstar、Mark Vision、NEC、Olivetti、Peacock、Siemens和Unisys等。公司分销网络遍及世界25个国家,1996年则开始在美国和加拿大建设零售网络,直接向客户销售。

苹果计算机有限公司

Apple Computer,Inc.

公司总部:美国加里福尼亚州库伯蒂诺

公司主页:http://www.apple.com/

1976年,史蒂夫·沃滋纳克(Steve Wozniak)和史蒂夫·乔布斯(Steve Jobs)分别离开了惠普公司和Atari公司,创建了苹果计算机公司。他们并没有意识到他们正在创造一个传奇——他们改变了人们利用信息进行工作、学习和娱乐的方式。公司当时的产品是计算机电路板——没有键盘、机箱、声音和图像,最初只出售给计算机爱好者。很快,苹果II型和苹果III型计算机诞生了。

1984年的麦金塔(Macintosh)计算机是公司的里程碑,它的鼠标控制和下拉菜单使个人电脑变得更加容易使用。苹果公司开创了计算机业的多个第一:鼠标(Mouse)、图标(Icon)、视窗(Windows)、菜单(Menu)、3.5英寸软盘(3.5-Inch Floppy),还有就是桌面印刷系统(Desktop Publishing)。更为重要的是,苹果公司是第一个认识到个人电脑市场潜力的计算机公司。

苹果公司的名称很快就家喻户晓。1980年公司股票正式上市,460万美元的股票很快被抢购一空。苹果公司成为第一个年销售额达到10亿美元的计

算机公司，其销售量超过65万台，全球职员超过2500名。那时，苹果公司主要销售个人电脑、周边设备和数千种软件。

80年代中期,公司面临着发展、革新和变动。麦金塔计算机在第一年的销售量就超过40万台。当年，苹果公司还建造了美国最先进的自动化工厂，使用了机器人技术和流水线作业。

1985年,公司有得有失。这家价值20亿美元的跨国企业经历了彻底的重组。公司创建人沃滋纳克和乔布斯离开了公司。尽管公司财政状况良好，同时控制了教育、政府和桌面印刷界，苹果公司在商业领域仍然没有突破。苹果公司于是针对商业方面增强了技术力量(图像、个人界面和网络)。很快，苹果公司就赢得了技术、航天、服务、出版等行业许多大公司的青睐。

苹果公司在80和90年代一直致力于使普通人能够买得起计算机和让计算机更加容易使用。苹果公司采用了多任务系统、多媒体和多平台。后来的创新还有笔记本式计算机、语音识别、文本声音转换、视频和通讯功能。

1993年，苹果公司18周年时，迈克·斯宾德勒(Michael Spindler)取代约翰·斯科利(John Sculley)成为新的首席执政官。1994年，在斯宾德勒的领导下，苹果公司与摩托罗拉公司(Motorola)、国际商用机器公司(IBM)合作推出了Power Macintosh——第一个采用Power PC RISC微处理器的麦金塔系统。同年，苹果公司宣布其与国际商用机器公司和摩托罗拉公司达成有关RISC的计算机发展通用硬件平台的协议。此外,苹果公司还宣布它将为麦金塔操作系统申请专利。

1997年度，苹果公司将7%的销售收入投入研究和发展部门，其研究机构位于爱尔兰的柯克(Cork)、美国加里福尼亚州的库伯蒂诺(Cupertino)、日本的东京和中国的珠海，公司的制造厂位于美国、爱尔兰和新加坡，分销机构遍布美国、加拿大、欧洲、澳大利亚、新加坡和日本。公司致力于为全世界超过140个国家的学生、老师、设计师、科学家、工程师、商业人士和其他消费者提供最好的个人电脑产品和服务。

虽然现在苹果公司已经过了鼎盛期，但凭借它对计算机业做出的杰出贡献必将在硅谷发展史中留下令人难忘的一页。

神谕公司

Oracle Corporation

公司总部:美国加里福尼亚州莱德伍德市

公司主页:http://www.oracle.com/

当神谕公司的创建人之一、主席和首席执行官劳伦斯·J·艾略森(Lawrence J. Ellison)在60年代涉足圣克拉拉时,这个21岁的年轻人意识到这里和他熟悉的芝加哥南部不同。他发现自己置身于由芯片和线路板组成的奇幻土地,这里的语言不是英语，而是COBOL。这个俄罗斯犹太移民所领养的孩子运用了他的智慧、勇气、心血和他的数学、物理学知识自学编程。不久，他便进入了高科技的乐园。

今天,艾略森在他的“翠玉城”(Emerald City,硅谷北部神谕公司综合楼)大厦中统治着数据库科技。神谕公司成了世界领先的信息管理软件供货商。公司在90个国家有超过17000名雇员，公司价值超过30亿美元。通向神谕公司今天辉煌成就的黄金大道是在1977显现出来的。当时艾略森在西内瓦里市(Sunnyvale)的Omex公司碰到了后来神谕公司的创建人之一罗伯特·N·迈纳(Robert N. Miner)。这两位公司元勋都有为政府机构设计软件程序的经验，他们谈成了一项为中央情报局建设(Central Intelligence Agency,CIA)专用数据库的合同。

当时他们依靠投人的1800美元，使公司能够成长为价值1千万美元的企业。他们建立的新公司叫做软件发展实验室，在圣克拉拉有一个小办公室。在为中央情报局建设数据库时,艾略森的一个发现不仅改变了公司的发展方向，而且改变了整个数据库设计的历史。IBM公司发表了一个技术文件，描述了新的“关系”数据管理和编程语言结构问询语言(Structured Query language,SQL),能够使关系数据库获取和显示数据。通过将IBM的新规定和自己的经验结合，艾略森很快就应用了关系数据

库程序，他使用SQL来让使用者应用公司数据库。

艾略森就象一个巫师一样，有着令人惊讶的感觉能力。他能发现已知事物的未知一面，也知道如何把技术奇迹转化成现实。1979年，公司发布了世界上第一个基于SQL的商用关系数据库管理系统(RDBMS)——比IBM还早两年。同年，公司改名为关系软件有限公司(Relational Software incorporated,RSI)。艾略森和迈纳共同设计编写了程序，他们把产品叫做神谕(Oracle)。

今天看来，这个名字确实体现出了公司创立者对未来准确的预见能力——就如神谕一般。1981年4月，神谕公司有25个客户;1981年11月，客户数目就翻倍到50个。一年以后，公司客户数目突破了100。今天，在所有使用的关系数据库中，大约有一半是神谕公司的产品。

1983年，该程序成了主要的信息管理软件，它的名字“神谕”成了公司的代名词，公司再一次改名成神谕公司。为了适应系统开放的要求，神谕公司发展了新的数据库。使用者无论使用什么硬件，都能发挥神谕数据库的强大功能。今天，该数据库可以在超过70个平台上运行，包括个人电脑、小型电脑、PDA,MPP、Mainframe和电视顶置连网器(Television Set-top Box)。

神谕公司在80和90年代不断发展，在1984年公司的雇员超过100人。1986年，公司引人第一个客户/服务器数据库。神谕公司的产品、客户和利润不断增长，销售和赢利几乎一年翻一倍。

1978年，公司从圣克拉拉搬到了门罗·帕克(Menlo Park)的Sand Hill路。1990年，公司又搬到了莱德伍德市(Redwood Shores)。整个园区由五个耀眼的柱状玻璃大厦围绕着一片人工湖及绿地(这里以前是海洋世界水族馆)。和硅谷一般公司的矮小的建筑不同，神谕公司总部大厦宏伟壮丽，象征着公司的远见和实力。

1980年左右，艾略森认识到，如果出现有50个产品支持100个平台的情况，公司就很难让用户百分之百地满意。他认为，未来不仅是高科技竞争，同时还要使客户习惯某种环境。这使得神谕公司特别注重客户能顺利操作公司产品。今天，将近一半的公司职员负责客户咨询和操作服务。

艾略森在将公司核心技术延伸到存储和管理多媒体数据文件、视频、音频和图像方面处于领先地位。神谕公司的这项技术使世界第一个实时、交互电视服务成为可能，包括视频点播(Video-On-Demand)。鉴于信息高速公路为电子商业提供了巨大机会，神谕公司有机会定义公司处理商务的新方式。

今天，神谕公司成了世界第二大软件公司，年收人超过60亿美元，经营范围包括140个国家。

它是公司信息管理软件的主要提供者。神谕公司是最早通过网络应用企业管理软件的公司之一，也是最早在国际互连网上提供完整产品的主要软件公司之一。神谕公司还是唯一能够在全球范围内实现终端间企业信息技术基础和应用的公司。

Adobe系统公司

Adobe Systems Incorporated

公司总部:美国加里福尼亚州 San Jose

公司主页:http://www.adobe.com/

是谁启动桌面印刷业?这项革命性技术要归功于80年代初约翰·瓦内克(John Warnock)和查尔斯·加斯柯克(Charles Geschke)在Adobe系统公司发展的标准计算机语言和比例字体软件。

1978年，这两个人在施乐公司帕洛·阿尔托研究中心(Xerox Palo Alto Research Center)共事。加斯柯克是一个经验丰富的编程语言研究者，他建立了一个新的图像技术实验室(Imaging Sciences Laboratory),雇佣计算机图像革新家瓦内克作为首席科学家。在不断研究电子印刷的广泛应用时，他们在施乐公司内部花了两年时间努力“推销”一个标准，结果没有成功。灰心丧气之余，他们决心在1982年于蒙特维(Mountain View)开创Adobe系统公司。Adobe是流经他们家附近的一条小河的名字。

尽管从未作为正式合作伙伴，瓦内克和加斯柯克——这两个和蔼可亲、满脸大胡子的科学家拥有相同的博士学位和相似的外貌——成了黄金搭

档，就象赫立特和帕卡特、乔布斯和沃滋纳克。

他们的商业计划并不包括重新定义电子印刷标准，相反，公司希望为出版商提供一系列的硬件和软件。当时和Adobe公司有同样打算的其它六家公司早已销声匿迹了。他们发现他们应用的印刷技术需求很大，所以放弃了原有计划，准备重新定义业界标准。他们的页面描述语言PostScript在Adobe PostScript翻译器配合下能够使计算机图像、照片和文本很好地与外部设备通信。

瓦内克、加斯柯克和其他从施乐公司来的同事确定了公司启动时的特殊政策:他们给每一位加人公司的成员股权，他们必须每周工作7天，共80小时。在公司草创时,巨大的压力拖垮了许多科学家。加斯柯克说:“我们努力使公司平稳发展，设定合理的目标,这样公司成员就不用牺牲个人生活来换取公司的成功。”

PostScript在1985年开始上市销售。在此之前,公司还获得了一个巨大突破。苹果公司的史蒂夫·乔布斯拜访了Adobe公司,瓦内克说:“我们向他介绍了公司业务,他认为这正是麦金塔计算机所需要的,由此产生了Laserwriter。”苹果公司此后在桌面印刷系统获得的长期重要地位主要是由于Laserwriter和这次拜访。

1987年,公司发行了Adobe Illustrator,简化了艺术工作的创造、操作和改良手段。它有着先进的编辑、文本处理和彩色支持功能。1989年,Adobe Illustrator的后续产品Photoshop面世,它被称为“电子暗室”(Electronic Darkroom)。

在1989年9月,两家在个人电脑界处于垄断地位的公司向Adobe公司的未来发出了威胁。在Seybold召开的出版艺术会议上,苹果计算机公司和微软说他们会埋葬Adobe公司。苹果公司说它将把True Type字体的专利权交给微软;微软则将它掌握的一个PostScript翻译器的专利交给苹果公司。

尽管面临困难,Adobe决心接受挑战。公司已经公开其Type 1字体标准和Adobe PostScript翻译器。现在公司进一步公开了字体格式,其它软件和硬件公司可以得到和使用这项原本高度保密的技术,控制打印机和计算机显示器上字体的关系。不久,公司发布了Adobe Type Manager,该应用软件可以消除计算机显示器和打印时字符的锯齿边,使麦金塔和视窗软件使用者可以在高分辨率下调整Type 1字体比例。

在控制桌面印刷软件技术的竞争中,IBM决定不参与。苹果公司于是放弃了它与微软的协议,在麦金塔升级时采用Adobe翻译器。1991年6月,微软放弃了它的印刷商业部门,只保留了它从苹果公司获得的True Type字体。Adobe公司终于从困境中走出来了。

瓦内克解释说:“人们可能没有意识到，我们在80年代早期发展的技术和桌面印刷革命影响了整个印刷和出版界。今天我们看到的每张报纸、每本杂志、每个产品手册、每个杂志广告都使用了我们的技术、我们的型号字库、我们的图像接口,就连每个电视频道的字幕也采用了这些技术。”

公司推出了一系列的新产品和升级产品。1994年8月,Adobe公司和华盛顿州西雅图市的Aldus公司以Adobe的名称合并。Aldus公司在1984年由报纸经理保罗·布莱恩内德(Paul Brainerd)创办，以文艺复兴出版家阿尔德斯·曼奴迪斯(Aldus Manutius)命名,是桌面出版界的先驱之一。1985年,Aldus公司出版的PageMaker是专业排版工具的佼佼者,图像师、设计者、撰稿人、编辑和排版师等许多使用者可以利用它将文本和图像结合成为任何形式的完美印刷品。

1993年,公司进行了一项重要创新——Adobe Acrobat系列软件产品，允许包含有不同字体、色彩、图像和照片的电子文件在不同硬件平台、操作程序和应用软件上使用。

1995年,公司收购了Frame Technology公司,带来了文件管理技术,尤其是有关UNIX平台的技术。事实上,Frame公司在圣何塞的基地就在Adobe公司总部的对面,原先致力于不同平台文件转换,而且和Adobe公司早有过合作关系。

今天,Adobe公司是主要的信息管理工具供应商,使人们可以制作、发送、搜寻、观看和打印各种内容。Adobe在加里福尼亚州拥有制造设施,主要从事应用程序产品的复制、部件组装和包装业务。部分工作则主要在欧洲完成。公司在全球拥有超过1500名雇员,收人约6亿美元。



北京 一兵

文笔不通

《大众软件》的一位老编辑曾经告诉我，有些稿件内容非常好，可是竟然需要改动50%。原因是其文笔不通，不但句子表达不通顺，甚至有些意思会产生歧义。

如果说文风浮燥是主观意识上造成的，那么文笔不通只好归究于相对客观了。其实在前面也都反复提到了，由于电脑自由撰稿人的队伍年轻化，而且文理领域泾渭分明，许多年轻的电脑爱好者严重“偏科”，使得在文笔表达上不尽人意。见过一篇硬件评测写AGP显示卡的文章，其中有许多很低级的错误，如“我虽然不认为这种卡有问题，但是它很受欢迎”。这不禁想起我妻子的学生作业来，她是一位中学初中语文老师，经常拿些学生的试卷和作文给我看。这样的错误实在是初中而且是低年级的汉语表达错误。连基本的逻辑都产生歧义，这样的文章内容再好，介绍的产品再新，教读者如何适从？如此文章，就连中学老师都不会给好的分数，何况要公诸于世，面向读者？

不过若由此打击了某些投稿者的积极性，实在罪莫大焉。在此只是重复前文提到的希望，望有志于分享经验和切磋技艺的爱好者，再专心一些。因为这毕竟是在传播媒体上流传给读者的的文章。另一个原因下面会谈到。

不尊重读者

《大众软件》曾经不止一次查出过一稿两投或者抄袭的现象，但编辑和读者也都十分清楚，漏网之鱼大有人在。

如果说一稿两投的现象只是关系到媒体界自身利益的所在，那么抄袭实在是作者本人文德的败坏。虽然有“天下文章一大抄”的护身符，有“电脑是外国人发明的东西，我们只能抄袭过来”的托辞，可是未经自己的思索和提炼，照葫芦画瓢，如此欺瞒读者，实在是难辞其咎的。

由于网络媒体的兴起，现代文抄公们，除了从不同的报刊杂志上“腾挪”以外，还把国外公开发表的文章直接译为己用，然后写上自己的大名，而只字不提译处，当然，直接从丰富的网站内容中“移植”更加省力，连打字输入这道工序都省了，谁叫WINDOWS有了COPY和PASTE呢？

琳琅满目、目不暇接的电脑媒体宣传，固然使读者有了更多的选择，了解不同的侧面，却也使得滥竽充数者得以滋生，使得警惕的编辑最终淹没在浩浩稿海中。互联网络带来的对传统媒体的冲击，由此可见一斑。

除了抄袭之外，另一个不尊重读者的表现，就是“变向广告”。某些撰稿人着力吹捧某种产品，为商家打旗号，原则上这属于宣传炒作中的正常现象。但其中潜在的问题是，读者往往认为作者立场中立、有信任度，才会相信甚至跟从他所引导的消费选择，这便构成了一种带有欺诈色彩的行为。经常表现为作者用十分中肯、中立的口气，赞扬某种产品的同时，再用轻蔑不负责任的态度贬低它的同类产品，而作者本人既可以从商家处领赏，又可以得到稿酬，真是一举两得。当然，不见得所有带有以上态度的文章都是作者的“变向广告”，有些是属于撰稿人本身的局限和偏颇之作，这是需要澄清的。就硬件评测类文章来说，最具此类特征，评测软件标准不一，而且评测时的参数设置、机器配置都将直接影响评测结果，甚至有厂家作为幕后鼓动开发评测软件者。我们都知道几乎所有的商家都要强调自己的优势以利其商业活动，都要从某个侧面说明自己是最好的，这本身已给用户带来困惑。一些国际上知名的以严谨著称的评测权威机构，在国内并没有引起多大的反响。相反，自由撰稿者们的三言两语，往往会鼓动起用户的购买欲。笔者结识的几位这类作者中，最低限度的，在写评测类文章时，可以从商家免费得到该硬件产品一套。所以，当我告诉编辑部负责人说我有新的文章请他过目时，他的第一个反应就是 不是吹捧你们公司的吧？这个反应我只能一笑了之，因为我能理解。不过由此想到这种现象之泛滥，已到了草木皆兵的地步。最终的利益受损者绝对是读者，受益者当然是商家，而这类撰稿人在其中扮演了可悲

的角色。

撰稿者的目光焦点，永远在热门的话题上，甚至是在商业销售很成功的商家产品上。无论是有心无力的客观原因，还是力捧成功的商家能获得好处的主观原因，都使得中国电脑类媒体所刊出的文章内容，总体来说范围狭窄，仿佛一束追光一样，永远打在商业明星的身上，而其中形成的电脑意识(此为我杜撰的名词)也就产生了误区。多少年来，在中国的电脑用户心目中，存在着传统的对电脑概念的混乱。微机就是计算机，PC机就是微机，DOS和WINDOWS就是操作系统，插来拔去的板卡就是组成它们的硬件。于是，一些奇怪的等号被划上了。实际上我们都知道计算机不止是微机，微机也不止是PC，PC硬件核心也不止有Intel，软件系统也不止有Windows，所有这些只不过是计算机领域中的沧海一粟。而有多少撰稿人关注过除此之外的空间？以前没有接触过电脑的人，也由于受到电脑类媒体的熏染，希望对其有个了解。但我不止一次地看到，有人会指着显示屏信手侃道 这就是电脑。这些固然和电脑知识的普及有关，也和国内商家对于引进的软硬件的市场选择有关，更和非常热衷于电脑局部现象讨论的某些自由撰稿人有关。好象不将电脑分解开来，不提CPU，不提主机板就张不开嘴谈论电脑一样。而从某种高度来解读信息社会特有现象的文章实在少之又少，满目充斥着硬件内容便是升级、评测、比较，软件内容便是某种具体软件的介绍或者游戏的攻略。而读者也被这种单一化的电脑媒体大潮淹没，“不识庐山真面目，只缘身在此山中”。在年轻人中炫耀自己知道多少种板卡性能而自豪的人不在少数，此风亦是中国电脑业怪圈的特有产物。说句不好听的话，随便到中关村电子市场中的柜台打听一下，任何一位非专业的甚至普通文化程度就不高的小摊主都可以将柜台上的产品侃得头头是道、术语横飞，如果我们的撰稿者都热衷于这个层面上，实在是值得悲哀的事情。然而究其因，撰稿大军的选材狭窄，起着重要的作用。当然，这类文章是非常需要的，但拓展思路，广泛取材，才能使电脑知识的普及更上一层楼。

通过以上对撰稿界潜在危机的分析，最终还是那句老话 正视这些现象，并加以引导。自由撰稿大军不过是中国整个电脑业的缩影，不难从中看出矛盾之所在

1.文、理结合的误区。

文理偏科严重、泾渭分明。学电脑专业或者理工专业的人材，其中虽然不乏文采出众者，但就总体水平来看，还有待提高。自由撰稿人走出专业禁区，广采博览，才能使文章更加丰满、引人。

2.理论与实践的脱节。

站在理论高度侃侃而谈的电脑界学术权威们，自身曾经也是电脑阵地的急先锋。可是电脑发展，一日千里，使得有思想、文笔好的理论家们，只能停留在理论探讨阶段，曲高和寡，无法引起普通读者的阅读欲，无法贴近读者感兴趣的具体实践加以结合。所以游戏的攻略，硬件的选购，常见问题的排除等，经常由“身在第一线”的经验丰富者来介绍。但往往对电脑痴迷，并且有大量时间进行钻研而形成丰富经验的行家里手多是年轻人，专业也大多是理工科。由此形成了撰稿界的特有现象 能写的不知道，知道的写不好。

3.撰稿人自身修养的提高不及读者队伍素质的提高。

一些资格相对老一点的撰稿人经常感叹，当年的读者，现在都成了作者。这个现象正说明电脑知识的普及已经有了丰硕的成果。当初的读者是求知若渴，照单全收，当初的杂志是鹤立鸡群，唯我独尊。现在的读者是身经百战，口味提高，现在的杂志是百团大战，群雄割据。经常看到捧着某电脑报刊杂志的读者感叹 唉，写的什么呀，还不如我写呢。听到这些话时，我心里很不是滋味。读者群的素质越来越高，对于电脑类文章的要求也越来越高，如果撰稿者仍旧停留在固有的水平上止步不前，那么最终会被淘汰。

说句不好听的，对个别撰稿人来说，如果还想以撰稿混饭吃，那么一定要加强自身的素质，改变浮燥的文风，还电脑报刊杂志一个理性的知识空间。

自由撰稿人应该摆正自己的心态，以尊重读者为前提，这样文风才会有所改观。

当然，提倡文风严谨，提高文笔质量，还出于一个原因，便是我们的下一代甚至就我们这代人本身，根基已扎实于信息社会之中，思想的迁移与改变，很大程度取决于现在信息类媒体的影响，如果不在其中加以正确的引导，那么对未来人们的全面素质提高、甚至精确而丰富的汉语书面表达，都会有不良影响。前几天看到一个群众参与性的电视综艺节目，有个年轻的小姑娘应约上了镜，让她表达此时的感受时，她说“哇塞，这么多人喜欢我，我真的好开心好开心，开心毙了，谢谢大家让我这么开心”。当时我就想起了一些报刊杂志上的书面文章来，居然也是这个腔调，让人哭笑不得。看看现在学生们的课外读物，除了日本的漫画书，便是电脑报刊杂志了，如果在其中还充斥着不负责任的南郭先生，我不得不为他们的将来感到担忧。

电脑撰稿界浮燥之风该休矣。

讲FrontPage 98谈（下）

北京 尚进 飞翔鸟：姚迅、周晓阳

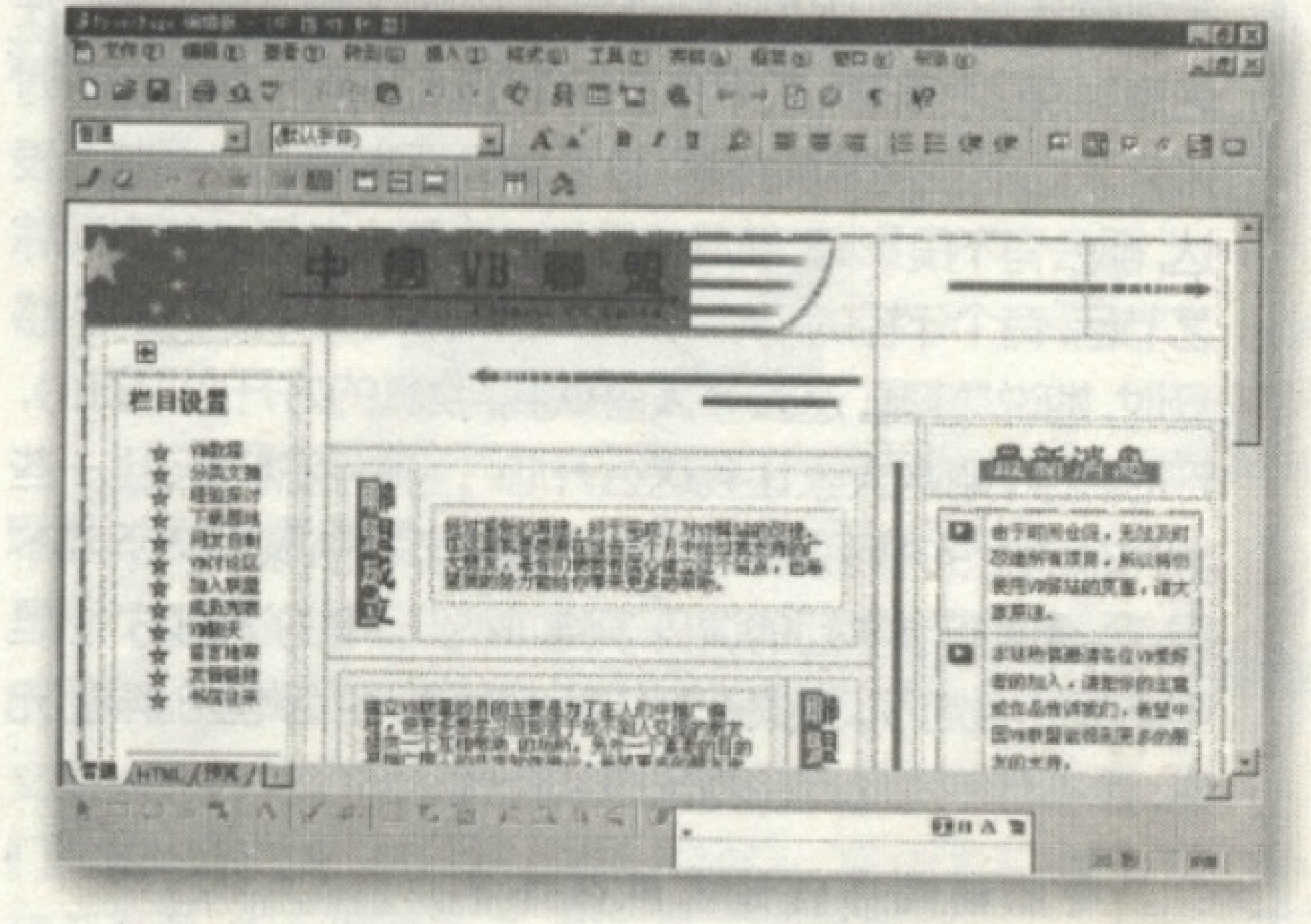
终结篇

一、样式单的使用

样式单（Cascading Style Sheets简称CSS）可以翻译成样式单或级联样式单，利用它可以为整个页面定义自己的风格。笼统地说样式单就是由一系列样式和格式化命令组成的，因此在样式单和HTML之间有许多联系和相似之处。虽然样式单与DHTML有相同基础，但是它同DHTML相比，与以前版本的HTML联结更紧密，因此仍然适用于较老版本的浏览器，并且兼容性更好，在网络中使用得更广泛。

利用FrontPage98的编辑器可以方便地向一个页面中加入你喜欢的式样，你只要打开编辑器从“格式”菜单中选择“式样”，就会出现一个对话框，接下来你所要做的就是添加具体格式定义的代码，编辑器可以自动为你在HTML文本的“<HEAD>”和“</HEAD>”间加入所填写的代码。比如说你只要向其中加入“a{text-decoration:none}”就可以将页面中所有的超级连接默认的下划线去掉，如果再在后面加入“a:hover{color:#FF0000;text-decoration:underline}”就可以让鼠标悬停在超级连接上时使超级连接变成红色，并且出现消失的下划线。怎么样，这下是不是使呆板的页面显出了生气，增加了几分交互性呢?

另外样式单也并非一定要保存在HTML文件的“<HEAD>”和“</HEAD>”中，你可以将它单独保存到一个后缀为CSS的文件中，然后用诸如：“<Link Rel = STYLESHEET HREF ="http://www.zg169.net/~evaworld/mysheet.css" Type = "text/css">”的语句引人已有的页面中。

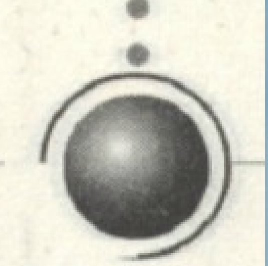


样式单的第三种形式就是直接加入到标记中去，譬如在“<p>”标记中为“<p style=?……?>”，你在编辑各个标记属性的时候就一定发现了总有一个“样式”按钮可以为各个标记添加样式单。

最后要说的是学习样式单并不是一件很困难的事，你只要了解一定的HTML语言就可以很快地掌握它。到那时候你的站点将更加具有个性化。

二、频道技术的应用

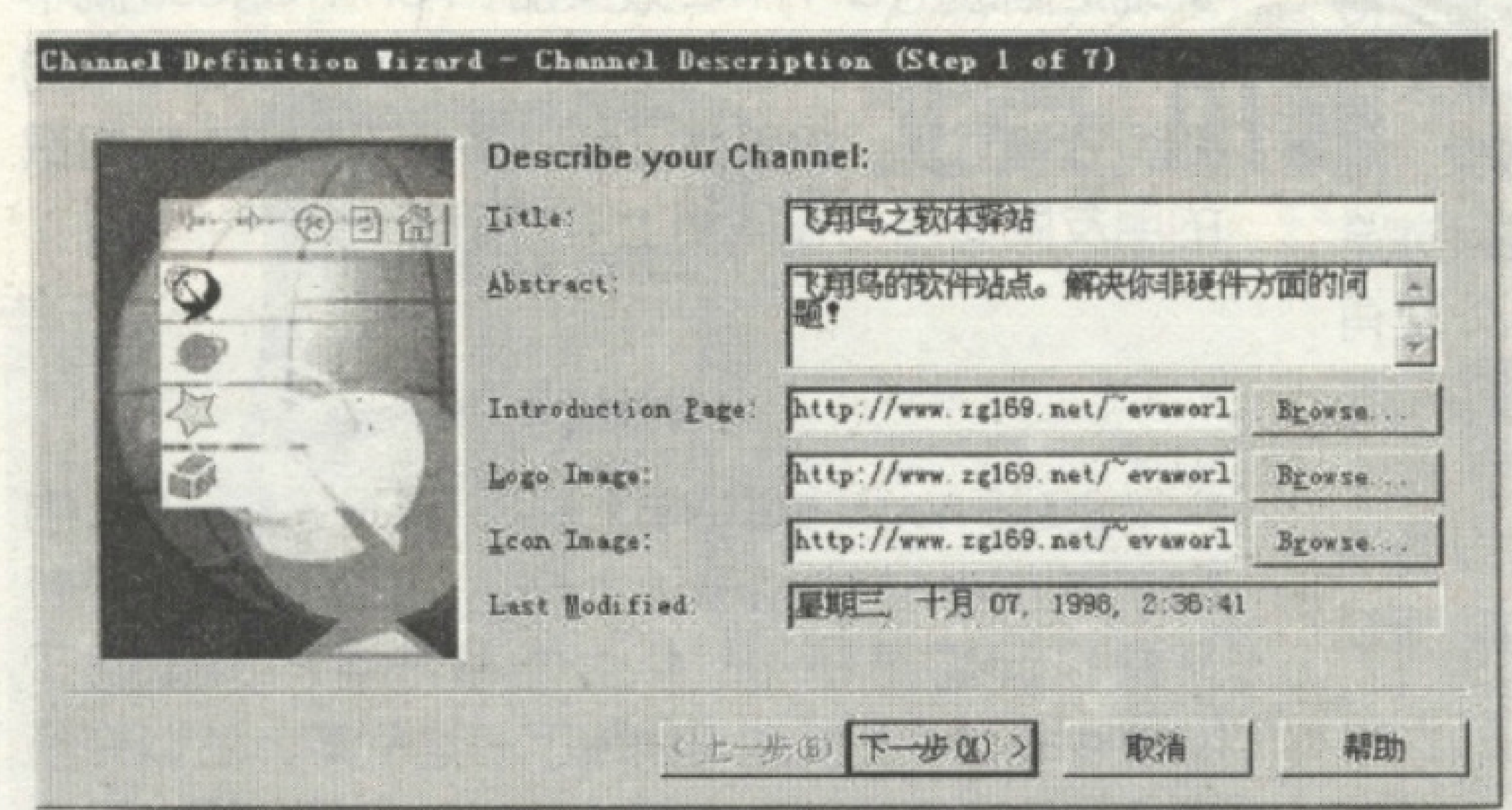
频道技术也被称为推技术（Push Technology），使用此项技术可以将内容直接发送给浏览者，而不是等待浏览者的到来。这就像是大家在收看电视节目时，只要打开电视就可以看到各



个频道的节目，而当你关闭电视的时候，节目的信号仍在传送。在浏览者上网时自动接收在一个站点中订阅的指定内容，或下线浏览或将其做为桌面布景的一部分。Internet Explorer 4.0的用户是此技术的首先受益者，他们可以在屏幕上的多个小区域中浏览从网络上订阅的股市行情、最新电脑报价、体育比赛的结果……

怎么样，想不想让自己的站点也拥有大量的订阅者呢？哈，现在我就告诉你这一切用FrontPage98来完成是多么的简单。

（一）在制作频道之前要做一些准备工作。首先是考虑好你要向大家发放的内容（比如说用频道来向订阅者发送新闻或是更新报告等等），其次要至少准备一个80×32像素GIF格式的图像做频道的按钮。此外你还可以再做一个16×16像素GIF格式的图像用来标识频道页面中的图标。



（二）启动浏览器选择“工具”菜单中的“制作频道”，弹出窗口选择“Create a new Channel Definition Format file for the current FrontPage web”创建新的频道，完成后点击“下一步”。

（三）在Title、Abstract中填写频道的标题和简单介绍，然后输入要介绍的页面（Introduction Page）和图标（Image Icon）的绝对地址。完成后点击“下一步”。

（四）输入频道源文件夹的绝对地址，完成后点击“下一步”。

（五）在文件夹中选择出没有用的内容，完成后点击“下一步”。

（六）给每一页设置属性。其中Page Cache表示使用缓存的设定，如果选择了“Don't Use Cache”后将意味着订阅者不能离线浏览。另外在Usage项中有两大项，使用“Specify Usage”可以依次选择：是否将页面作为频道列表出现；页面更新时是否用E-mail通知订阅者；是否将页面作为屏幕保护程序；是否让订阅者在屏幕上用一下窗口浏览。但如果你选择了“Hidden”时将不能选择以上各项，并且还使订阅者不能通过频道上的超级连接进行访问。设置完所有页面的属性后点击“下一步”。

（七）根据提示设置订阅者检测频道的周期。此项要根据自己的实际情况设计，不要好高骛远。完成后点击“下一步”。

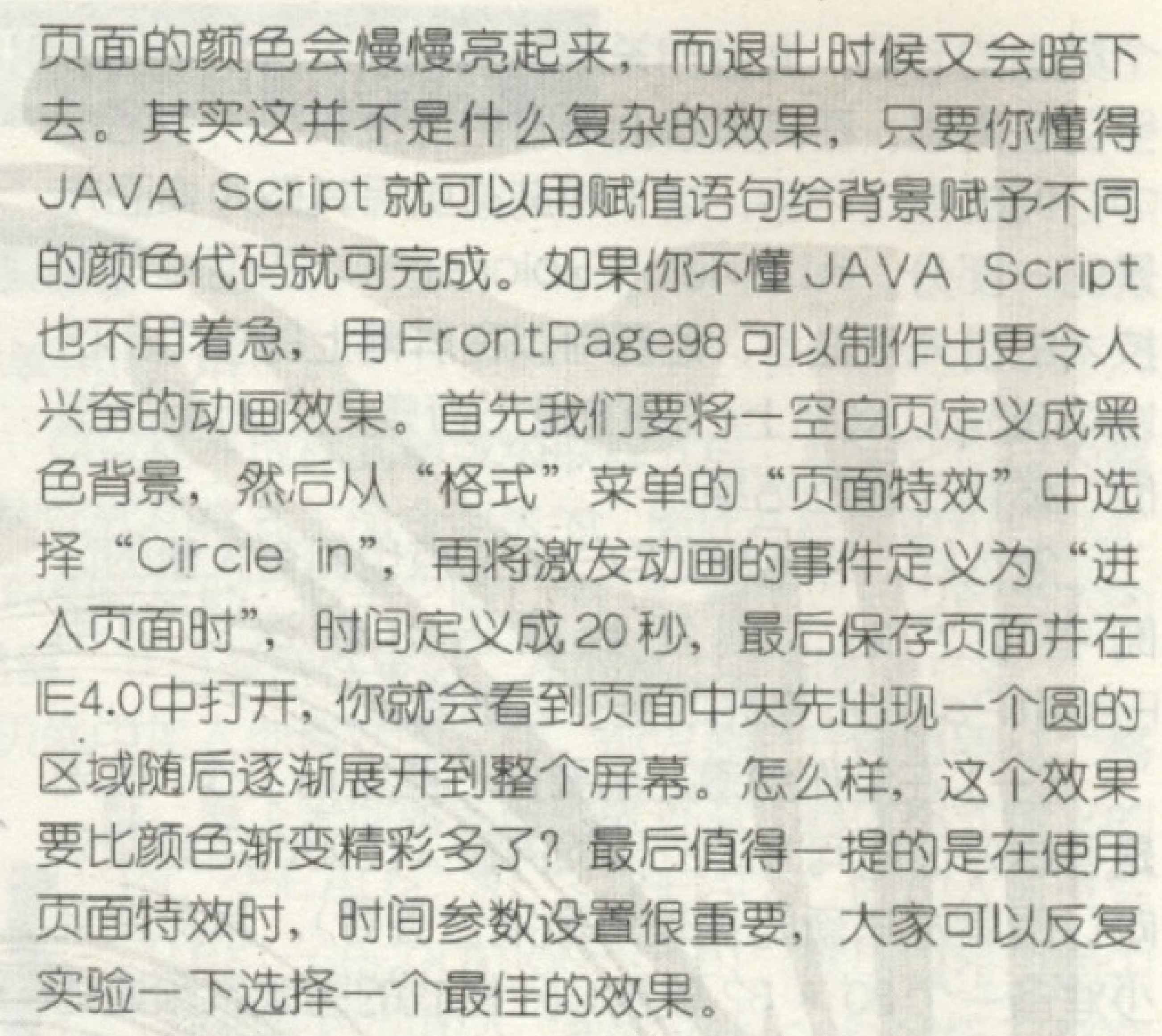
（八）如果你愿意了解订阅者都浏览过什么或想从浏览者处得到更多的信息，可以创建一个表格处理器并在此输入该处理器的绝对地址。

（九）将以上的设置保存在一个格式为CDF的文件中（你可以用文本浏览器打开并编辑它），并在页面上创建一个超级连接指向该文件。

到此为止一个属于你自己的频道已经完成了，如果你觉得有什么不满意可以重复第二步的工作，选择“Open An Existing Channel Definition File”修改即可。在这里还需要提醒你的是，频道技术到本人写稿时为止只适用于Internet Explorer 4.0的用户。

三、插入脚本程序

原先的HTML方案并没有考虑到网页的交互功能，但为了满足用户的需要，Netscape在Navigator的2.0版本时推出了Javascript作为HTML的补充，而现在脚本已经不是某个浏览器的特殊专利，成为了一个必备功能，Javascript是被支持的最广泛的一种脚本程序，IE 4 除去支持Javascript外，还支持Vbscript（目前仅IE4支持），FrontPage98同样为脚本创建提供了方便。在菜单中选择“插入/高级/脚本”即可弹出脚本对话框，你可以选择Javascript或Vbscript作为脚本语言，并且这个对话框有一个“脚本向导”按钮，按下该按钮会出现一个向导页面，该页面指导脚本的行为（Action）和事件（Event），使用的是IE4的文档模型（DOM），可以在代码和列表之间切换，十分方便。



四、DHTML 轻松易得

动态HTML（DHTML）的确是一个时髦的东西，首先DHTML让WEB中每一个元素都动了起来，使用它能在不影响浏览速度而实现动画效果，是最佳的方案。

说起DHTML来可是好处多多，众所周知在以往版本中HTML对于鼠标的控制最多只是点击和不点击两种，而在DHTML中却可以解释成鼠标移动到目标上、鼠标移出目标区域、鼠标点击目标等七种情况。因此这给我们在编写HTML时有了更多想象和发挥的空间。有了如此宽阔的思维空间你是不是已经跃跃欲试了呢？

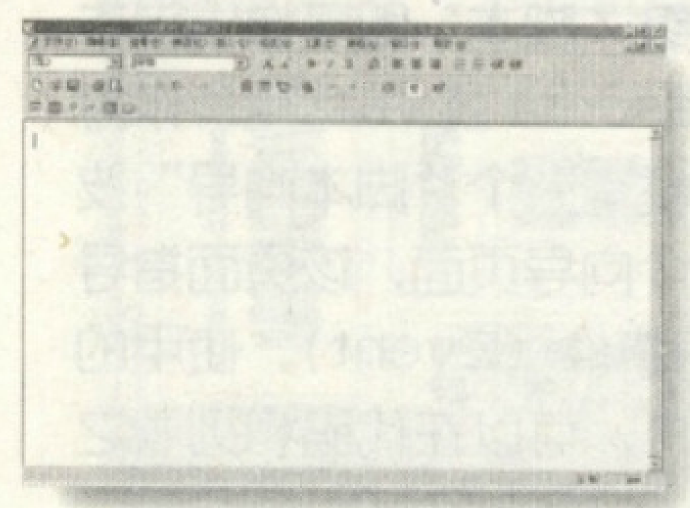
使用DHTML同样也存在弊端，最突出的一点就是兼容性不好。首先由于Microsoft和Netscape意见不统一（Microsoft不但可以支持JAVA Script，并且还可以支持自己的VB Script，而Netscape只支持前者），很容易使得在FrontPage98下编写的DHTML的效果在Netscape的Navigator中得不到应有的效果。其次DHTML需要用IE4.0以上版本的浏览器进行浏览才能得到动画效果，否则它们和普通的HTML没有两样。因此在使用DHTML时你一定要将这些问题考虑全面。

即使你对DHTML一无所知，你仍然可以使用FrontPage98中的编辑器产生DHTML的动画效果。

（一）动画文字效果

下面要介绍的只是一个简单的例子，它可以告诉你在FrontPage98中实现动画文字效果是多么轻而易举的事情。

首先我们打开编辑器，在其中输入“DHTML Sample”，然后选定这些单词并从编辑器的“格式”菜单的“动态效果”中选取“从下升起”，最后保存页面并用IE4.0打开。这时你会发现单词从最底端自动上升到最顶端。这样一个需要上百行代码的DHTM语句就在你几下鼠标的操作中完成了。



（二）动画页面的效果

不知道你们是否在网上遇到过这样的页面，当你进入该页面的时候页面的颜色会慢慢亮起来，而退出时候又会暗下去。其实这并不是什么复杂的效果，只要你懂得JAVA Script就可以用赋值语句给背景赋予不同的颜色代码就可完成。如果你不懂JAVA Script也不用着急，用FrontPage98可以制作出更令人兴奋的动画效果。首先我们要将一空白页定义成黑色背景，然后从“格式”菜单的“页面特效”中选择“Circle in”，再将激发动画的事件定义为“进入页面时”，时间定义成20秒，最后保存页面并在IE4.0中打开，你就会看到页面中央先出现一个圆的区域随后逐渐展开到整个屏幕。怎么样，这个效果要比颜色渐变精彩多了？最后值得一提的是在使用页面特效时，时间参数设置很重要，大家可以反复实验一下选择一个最佳的效果。

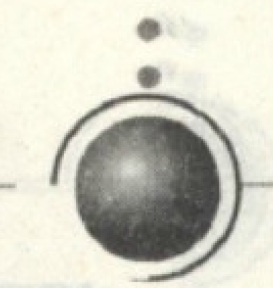
对于在FrontPage98上实现DHTML的方法还有其它几种类型，本人就不再赘述了，如果要想实现更高级的DHTML效果那FrontPage98就不能再帮忙了，你只能利用自己关于风格单和脚本的知识去编写了。如果想了解更多关于DHTML知识的朋友就请自己在网络上寻找资源吧。

结束语

说起FrontPage98这东西，真是又爱又恨，由它制作出来的网页在IE4上浏览，页面既干净刷新又快！但越是在IE4上觉得好看的页面到了Navigator4上就越可能成了一堆乱草，所以许多有设计网页经验的朋友都有这样的经历，设计网页的时间往往不如调试网页的时间长，常常是在两种浏览器之间翻来复去地折腾，没办法，为了保持兼容性只好牺牲一些美观了，为什么不是只有一种浏览器呢？没准这也是盖茨的一种“不正当竞争手段”，反正要看用微软的Frontpage98编的主页就别用Navigator了。

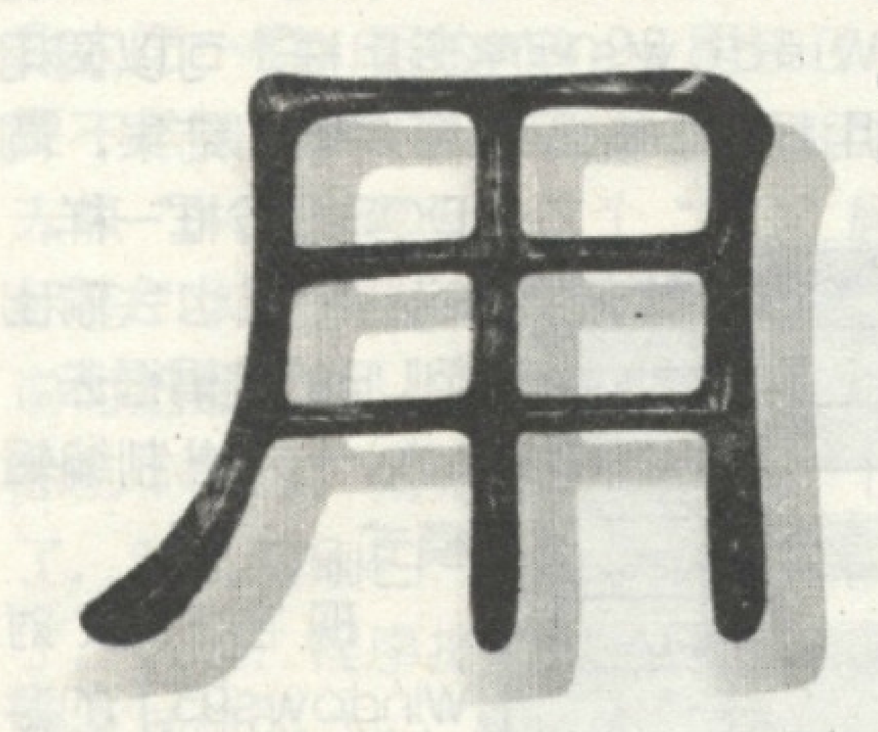
如果你使用了Win98还会发现在其IE中还搭载了一个简化的FrontPage，虽说与FrontPage98不可同日而语，但其要在网络上雄霸天下的野心已昭然若揭。据悉WORD2000、WINDOWS NT5(2000)中都将搭载FrontPageX，足可预测FrontPage9x(也许该是FrontPage2000了)的未来。

对本文感兴趣的读者可以到 yiciyuan.yeah.net 浏览。





使用UltraEdit-32



北京 小枫

如果你经常进行一些文本文件的编辑，那么你一定不会对Windows95自带的文本编辑器NotePad和WordPad满意。这两个编辑工具仅提供了一些最基本的功能，用户使用起来总有点捉襟见肘的感觉。但是要想找一款合适的替代软件，恐怕又会让你颇费一番心思：TextPad、Turbo-Edit、UltraEdit、Yeah Write等都是现在流行的文本编辑软件。不过笔者在试用过大多数软件后，还是向你推荐UltraEdit-32 5.10。UE可谓功能全面，体积小巧（不足1M），是不可多得的一款纯文本编辑器。

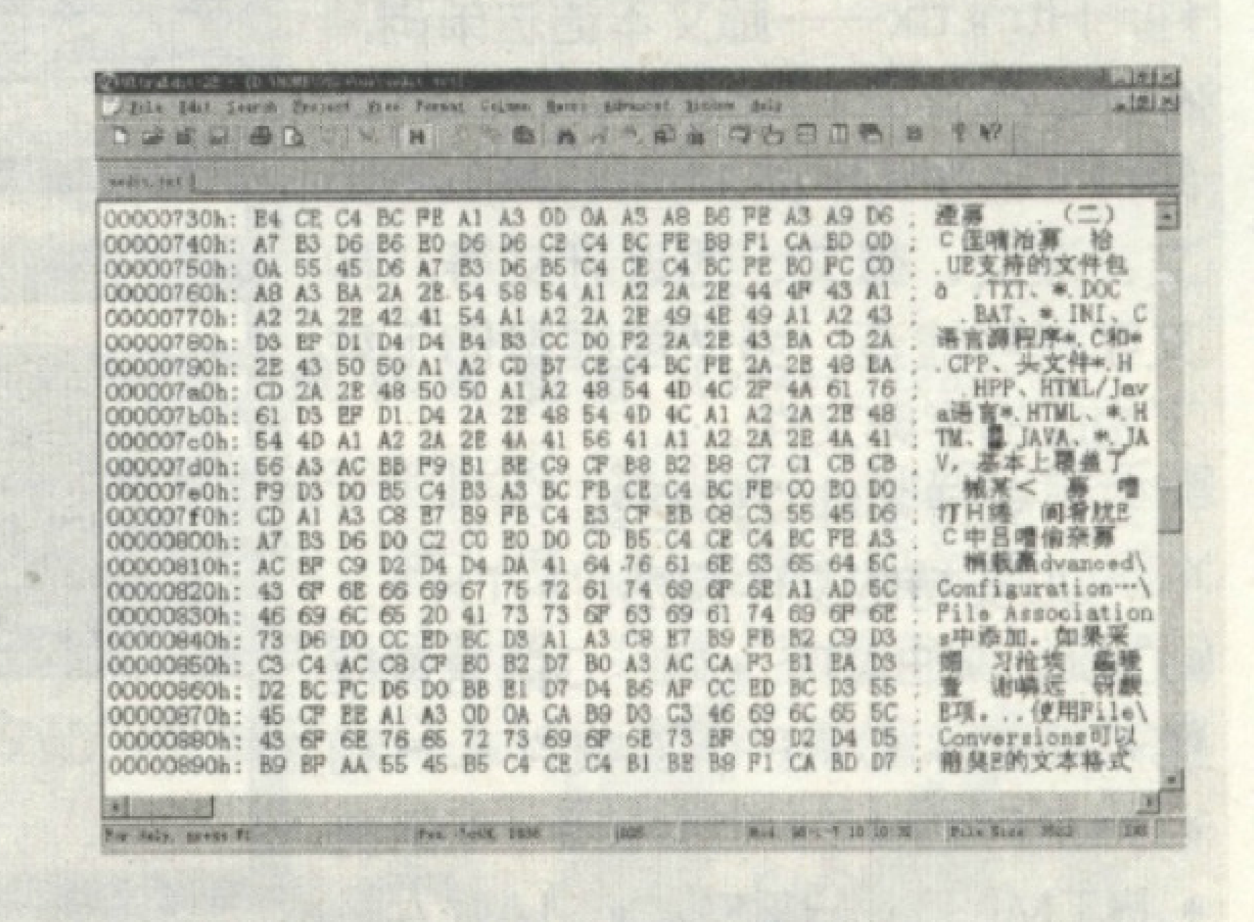
一、常规功能

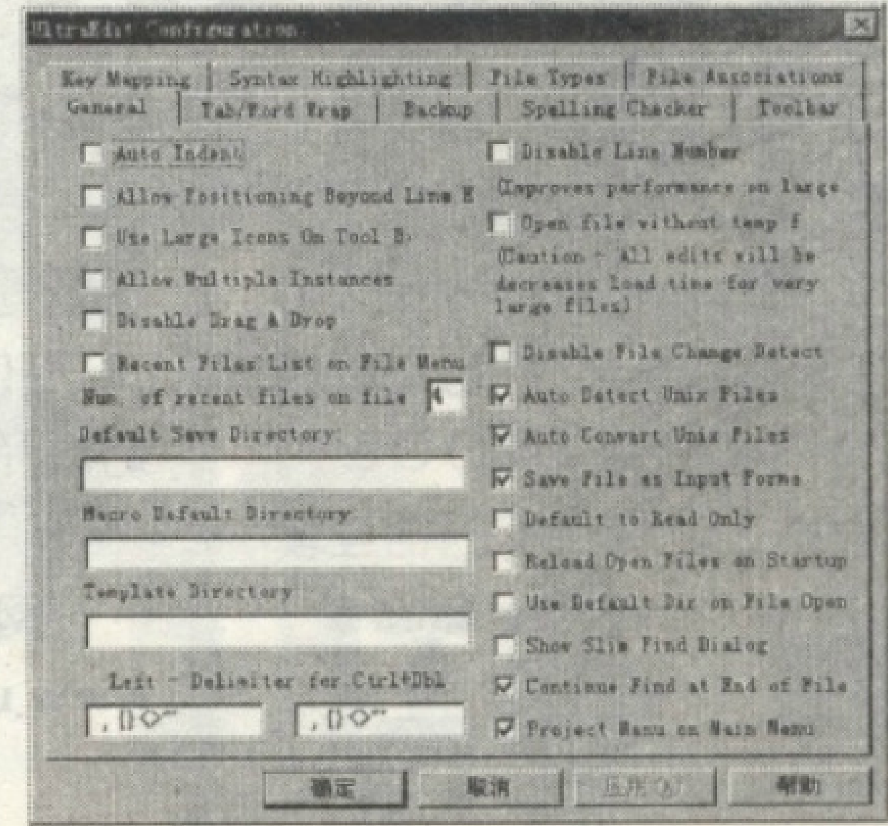
首先介绍UE的常规功能：

Edit菜单提供了恢复/重复操作、剪切和拷贝及粘贴、多项选择、多项删除等全面的编辑功能。Date/Time能在文章中自动加人日期；Read Only可以将正在阅读的文件设成只读属性，防止对重要文件进行误操作；Toggle Word-Wrap是类似Word的自动换行功能。Hex Edit为16进制编辑，Spell Check为拼写检查，后面将详细讨论。

Search菜单提供了查找、替换功能，尤其值得称道的是UE可以在不打开文件的情况下就进行查找、替换操作。还有换行定位、书签标记、字数统计功能。

Window菜单为多个文本同时编辑提供了方便：可以将多个编辑框进行有序排列，并在它们之间随意切换。Show File In Browser将直接启动默认浏览器，查看用HTML语言所编辑的网页的实际效果。在进行多文本编辑时，也可通过直接点击编辑框上的标签在各个文本间切换；如果编辑的文本数量太多，会相应地自动出现滚动按钮；其它象直接拖放、文件长度不限制等常规文本编辑器所有的功能，UE一应俱全。

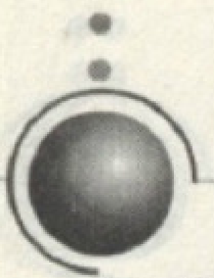


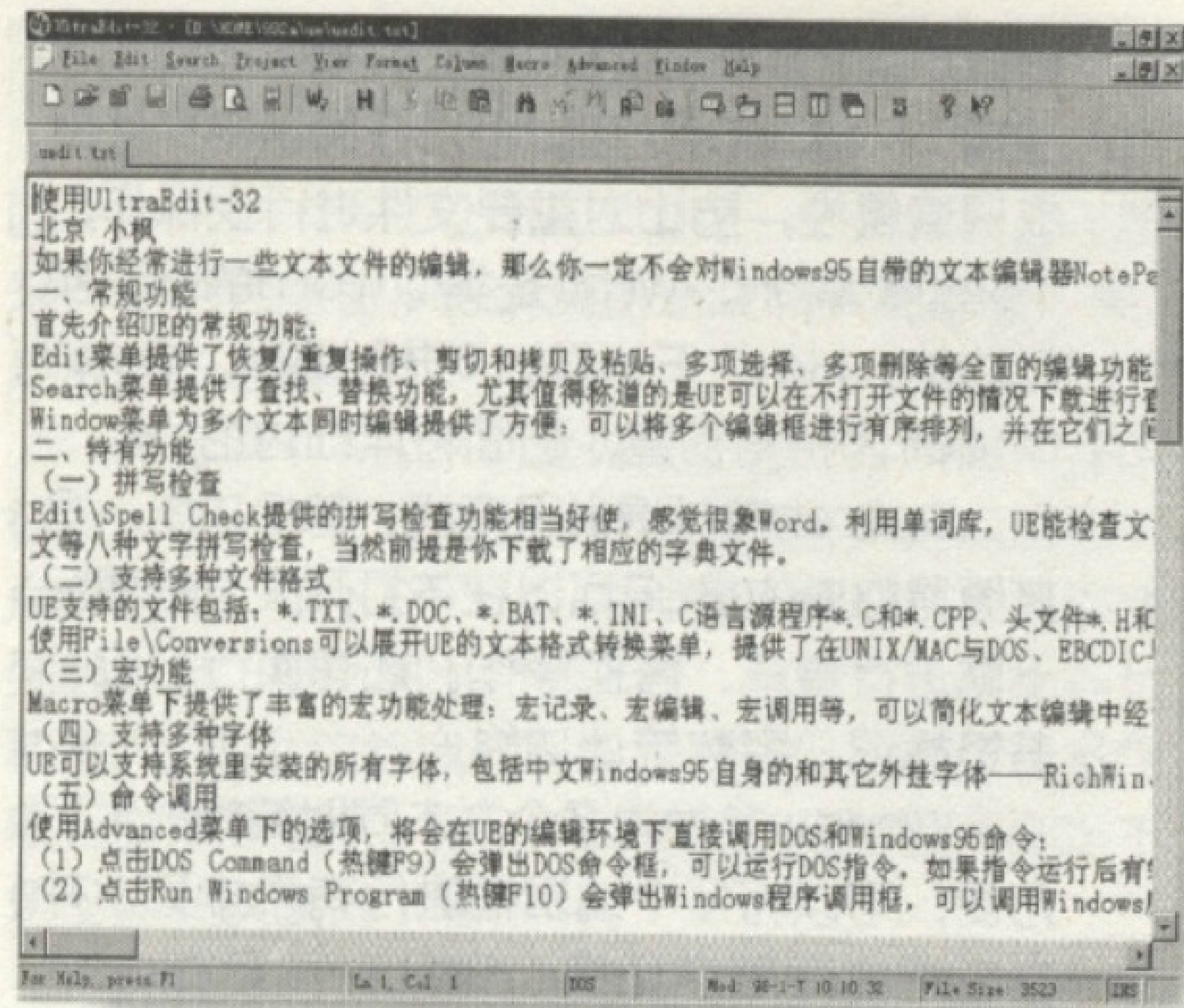


二、特有功能

（一）拼写检查

Edit\Spell Check提供的拼写检查功能相当好使，感觉很象Word。利用单词库，UE能检查文章中的每个单词，如单词库中不包含所书写的单词，会弹出对话框让用户作出





相应处理：改正错词或添加新单词。在第一次使用拼写检查时，如果UE报告Error opening dictionary C:\PROGRAM FILES\ULTRAEDT\ssceam.tlx，这是因为UE没有找到配套的字典文件*.tlx所至。不过从网上下载的UE基本上都内置了三个字典文件：Html.tlx——超文本语法单词，Autocorr.tlx和Condcorr.tlx——易拼写错误的单词。UE总共支持英文、法文、德文、西班牙文等八种文字拼写检查，当然前提是你下载了相应的字典文件。

（二）支持多种文件格式

UE支持的文件包括：*.TXT、*.DOC、*.BAT、*.INI、C语言源程序*.C和*.CPP、头文件*.H和*.HPP、HTML/Java语言*.HTML、*.HTM、*.JAVA、*.JAV，基本上覆盖了所有的常见文件类型。如果你想让UE支持新类型的文件，可以在Advanced\Configuration…\File Associations中添加。如果采用默认安装，鼠标右键中会自动添加UE项。

使用File\Conversions可以展开UE的文本格式转换菜单，提供了在UNIX/MAC与DOS、EBCDIC与ASCII、OEM与ANSI之间文本的相互转换。

（三）宏功能

Macro菜单下提供了丰富的宏功能处理：宏记录、宏编辑、宏调用等，可以简化文本编辑中经常重复的操作，提高效率。

（四）支持多种字体

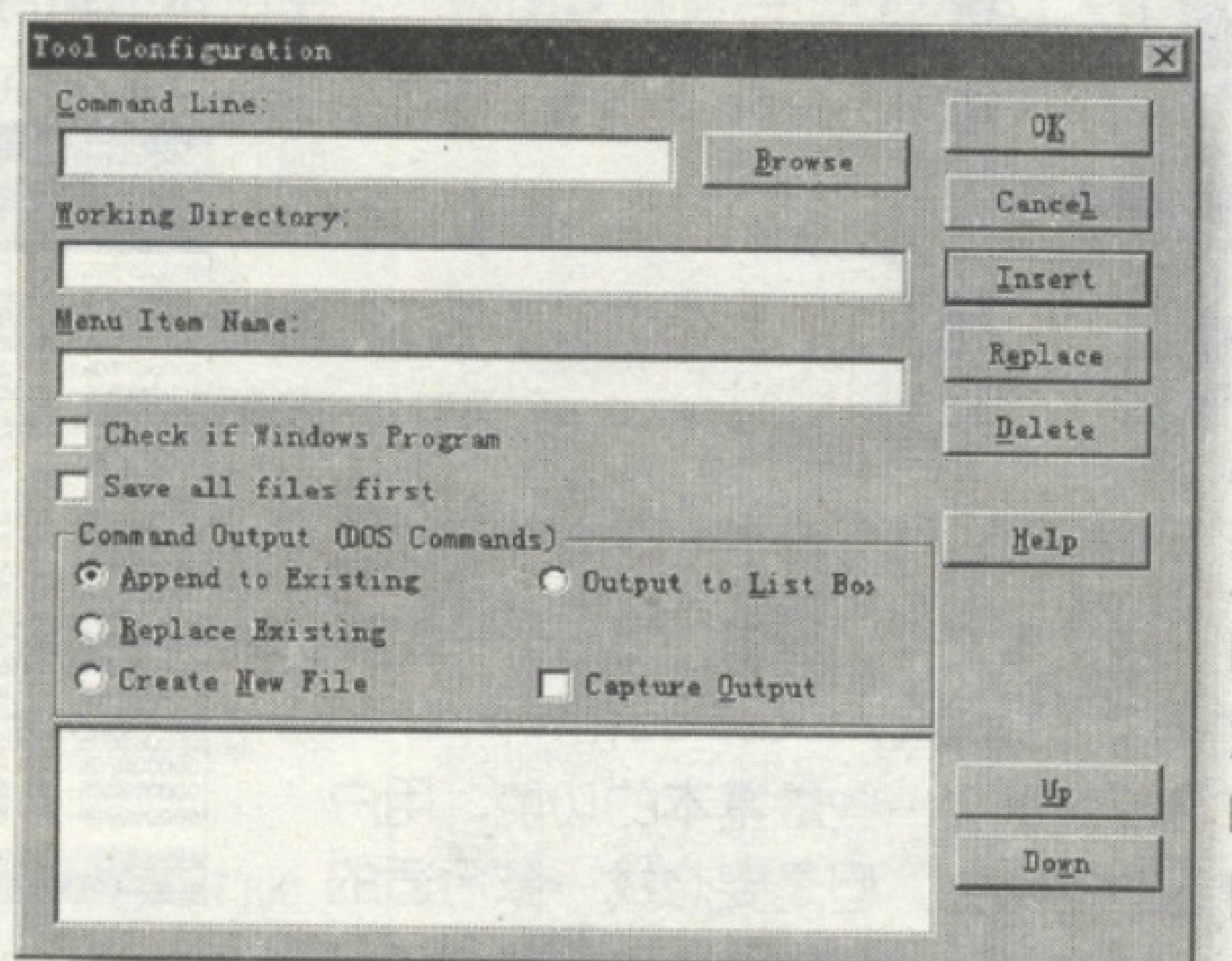
UE可以支持系统里安装的所有字体，包括中文Windows95自身的和其它外挂字体——RichWin、中文之星等软件中所提供的。使用View\Set Font…选择显示屏幕字体，View\Set Printer Font…用来设置打印字体。

（五）命令调用

使用Advanced菜单下的选项，将会在UE的编辑环境下直接调用DOS和Windows95命令：

（1）点击DOS Command（热键F9）会弹出DOS命令框，可以运行DOS指令。如果指令运行后有输出结果，如DIR、MEM、Chkdsk等指令，这些结果便会输出到UE的编辑框中。可以使用UE的此项功能截取DOS下的文本信息。

（2）点击Run Windows Program（热键F10）会弹出Windows程序调用框，可以调用Windows应用程序。如果程序有输出结果，同DOS命令框一样，这些结果也会输出到UE的编辑框去。

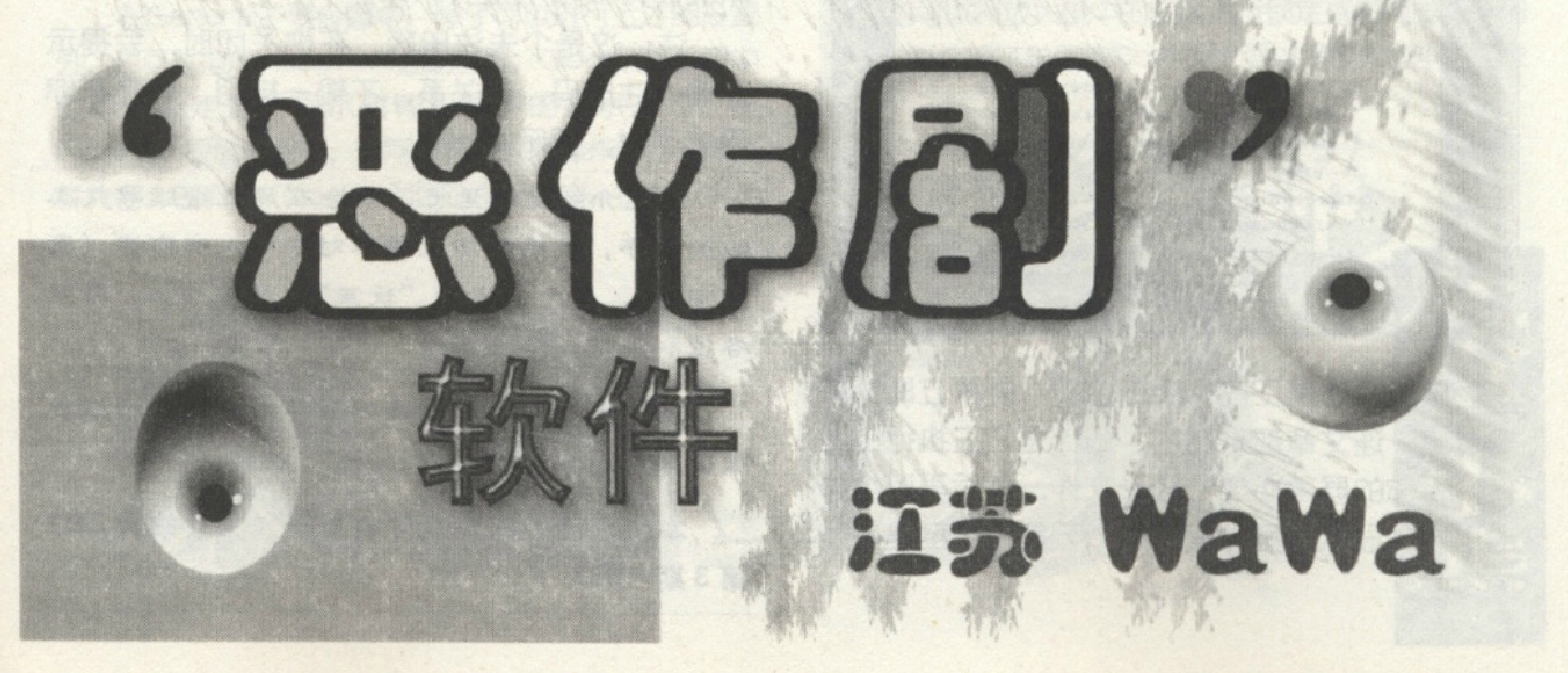


（六）十六进制编辑模式

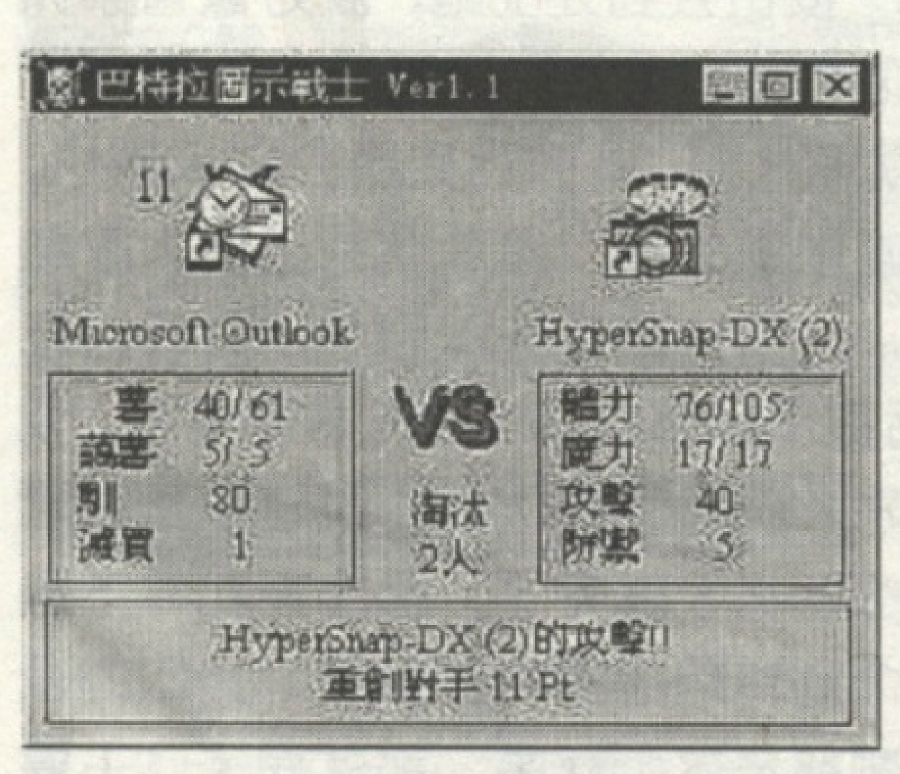
现在玩家对Windows95下的游戏进行静态修改时，都喜欢以UE作为首选工具。使用Edit\Hex Edit将以十六进制显示文件，最右边是ASCII码形式。UE的这项功能可以代替DOS下PC Tools的位置，其实最早在96年的增刊中就介绍过使用UE修改游戏。

至此全文打住，笔者在文中已介绍了UE的所有可圈可点之处，而一些菜单内容简单便没有累述。UE定位于文本/十六进制编辑，提供了相当全面的功能和选项，完全可以胜任文本编辑者的需求。

网址http://www.idmcomp.com或者http://www.ultraedit.com。

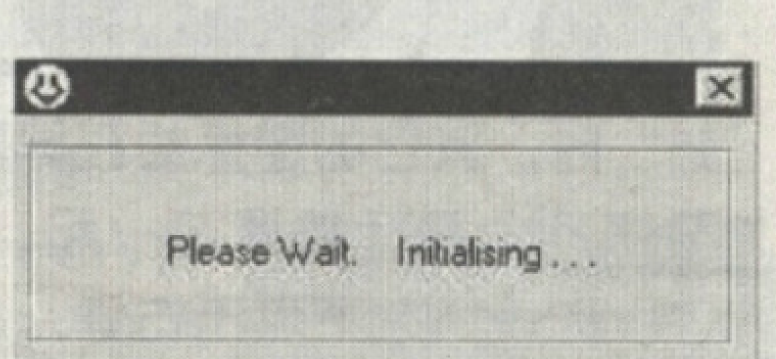


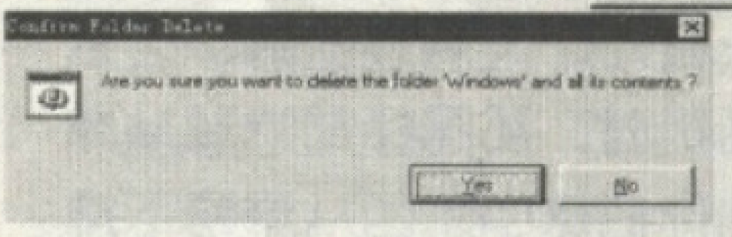
上网有好一阵子了，总是到处找好网页，拉许许多多的工具、游戏，慢慢地有些乏味了。这天一位网友Email了一个文件给我，说这是他找到的一个系统优化程序，效果很好，推荐我试试。由于Win98的自我膨胀，我的机器启动越来越慢。为此，我立即把这“系统优化程序”存到了硬盘。在把所有的应用程序关闭之后，一点鼠标开始出现个安装画面，然后就出现了硬盘文件的列表，接着竟出现是否删除所有文件的提示，我大吃一惊，因为Win98里装了不少重要文件，要不然就重装了，没必要找什么优化软件。连忙去点“NO”，老天，这个“NO”居然点不上，鼠标在“NO”旁乱转，“吱吱”直响就是点不上去。说时迟那时快，只见屏幕的左上方出现了一个删除的小窗口，就见我的文件一个个从我的硬盘飞了，我的脸刷白，心想完了，几百兆的文件都丢了。这时，程序提示文件已清光，是否重启，居然选择里的“NO”是灰的，只有“YES”和“Help”可选。我心里早把那网友砍了几千段，无奈点了“Help”，屏幕一黑，打出一行大字：“THANK GOD THIS IS ONLY A GAME …”谢天谢地，我长吐一口气，软瘫在椅子上。过会儿，回神一想，有趣！于是立即上网看有无其它类似的程序，终于给我找到好几个“恶作剧”软件。

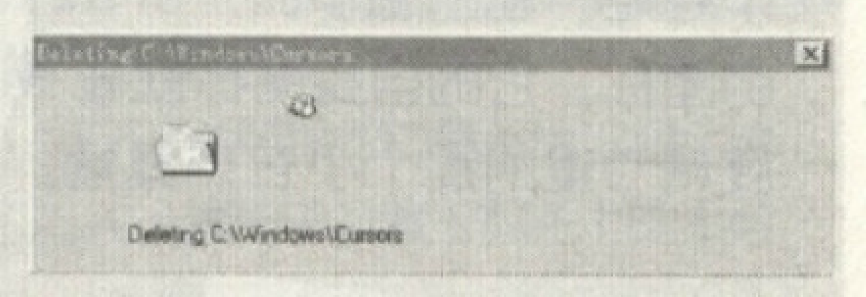


一、“清盘专家”

就是这个了，我也不知道它到底叫什么名字，因为它到我的手上已换了不知多少个名字，倒是图标是个黄色的笑脸(给人以迷惑)。它是效果最好的一个，你把这程序往朋友的机里一拷贝，骗他用鼠标一点，然后看他的表情吧，你这时可故作惊讶状，立即指责他怎么搞的，快中止。底下我就不说了。

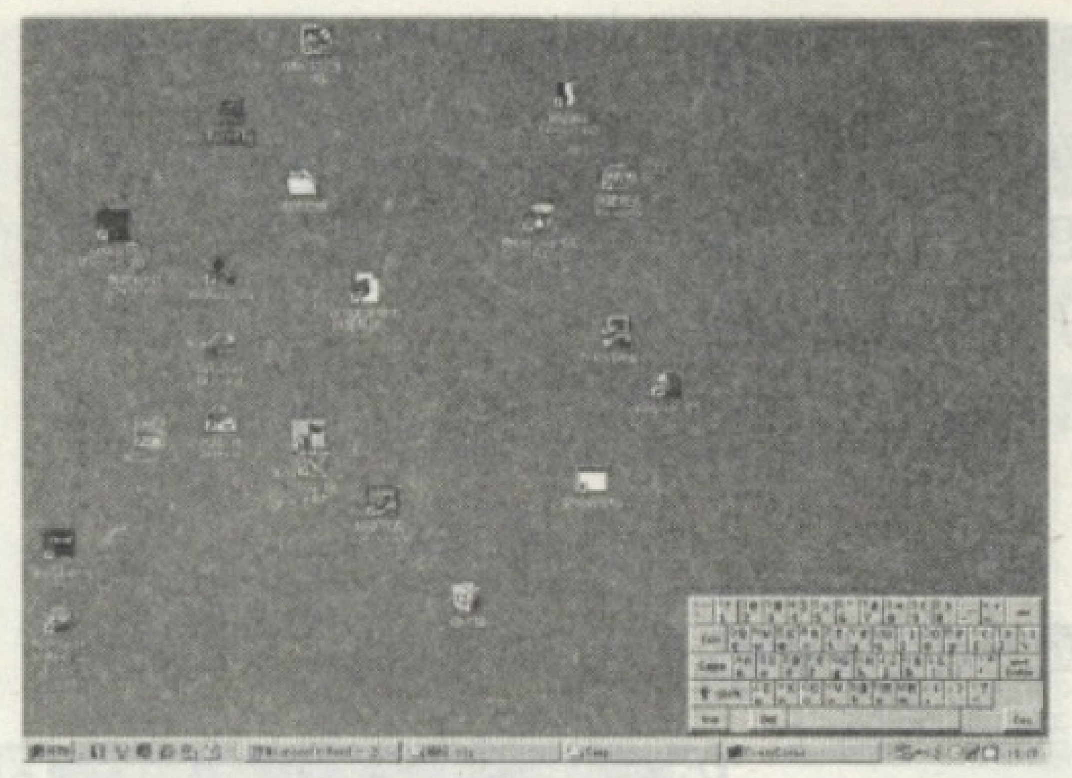






二、疯狂的图标（crazy icons）

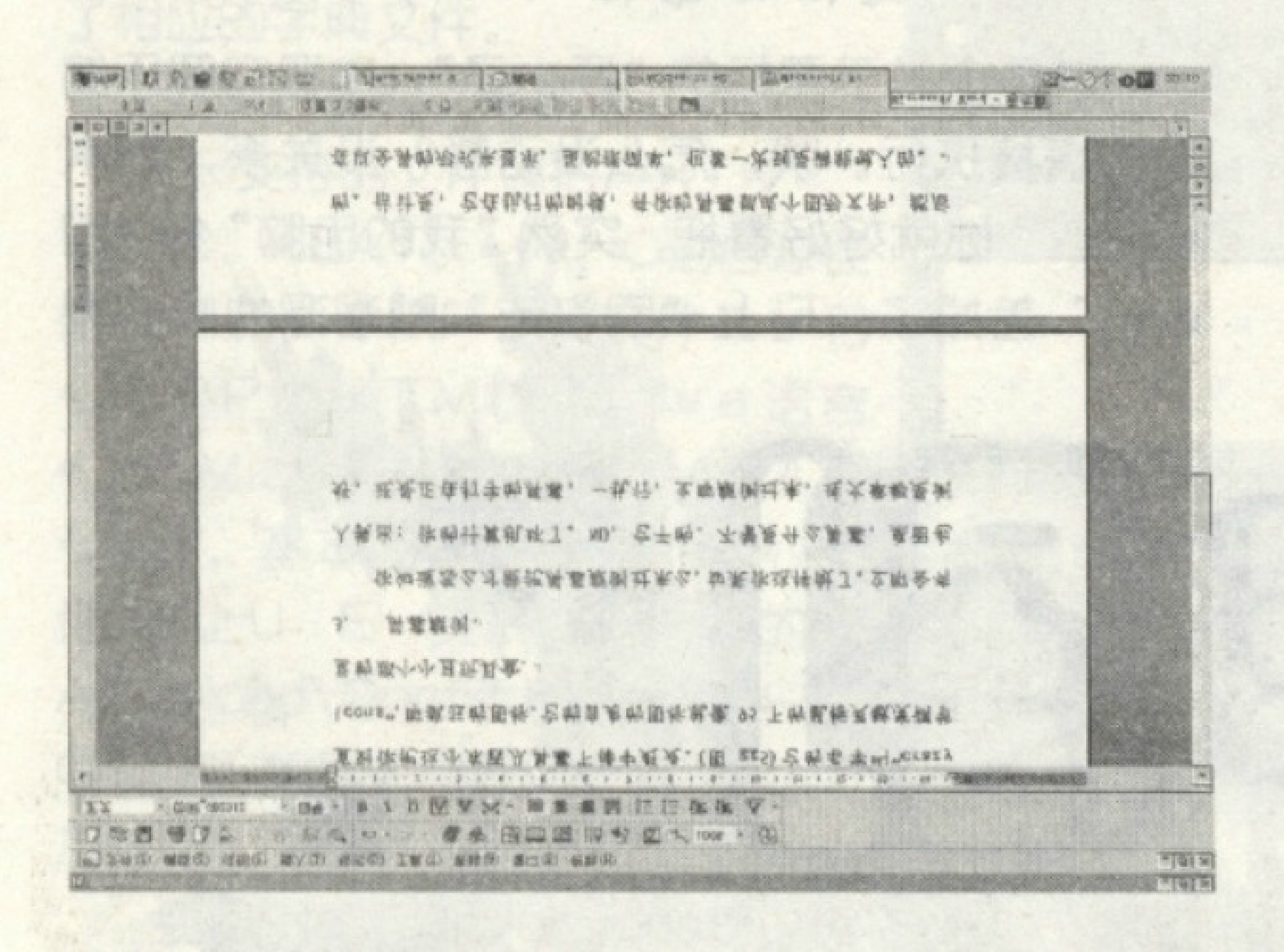
这是个关于图标的“坏小子”，你把它解压缩后可直接执行。咦，怎么没动静？没关系，细水长流么。你就好好看把，突然“我的电脑”把“回收站”盖掉了，马上“回收站”贼溜溜地顺屏幕



边滑下，从你眼皮底下溜到屏幕的右方。正在你看“回收站”时，其它的图标却在屏幕上乱跑了起来，甚至好几个图标都摞在一起，让你以为只剩一个了。你一气之下点击右键，让图标自动排列，不错，都很听话。可没一会儿，又满屏乱跑，甚至在你正用鼠标去选择图标时，那图标却哧溜从你的小箭头下溜走，直到你把这小东西从屏幕下排中赶走。它的名字叫“crazy icons”，即疯狂的图标。它的自身图标就像Win95下的鼠标灵敏度调节里的那个小丑玩具盒。

三、屏幕颠倒

你知道怎么才能把屏幕颠倒过来么，如果你这样做了，没准立即会有人指出你的计算机坏了。NO，它干的，只要你一执行屏幕颠倒程序，



不管是桌面还是正在打字的窗口，屏幕立即就颠倒过来，连文章都是倒的。估计是它在执行的时候，将你的屏幕抓成个图形文件，然后再以全屏的形式来显示。虽然很简单，但第一次倒是蛮能唬人的。

四、低格唬人器

这个小东西和第一个程序类似，一执行会有个提示（英文），大意是：低格程序就要开始啦，现在30秒倒计时，点击“cancel”取消。这时，如果你去点“cancel”，就会摸不着头脑，因为这个“cancel”按钮会到处乱跑，就好像警察抓小偷，鼠标一碰到按钮的边上，按钮就一滑，你再去找它，它就再开跑。同时计数器会越来越快，最后几秒直接啪啪啪的跳，然后就会出现大家熟知的低格画面，一个计数栏在以百分比进行，直到100%。然后提示低格成功，按任意健重启。我在把它下载好后，犹豫了好久，如果它不是像它说的那样，真的低格了就完了。因此在此并不推荐，万一有某个别有用心的人真做了个类似的低格东西，然后谎称是这个程序，那就完了（主要因全是英文，估计会有人看不懂，那就没意思了，好比对牛弹琴）。你还在向你的好友炫耀时，它倒真的搞个低格，惨了……

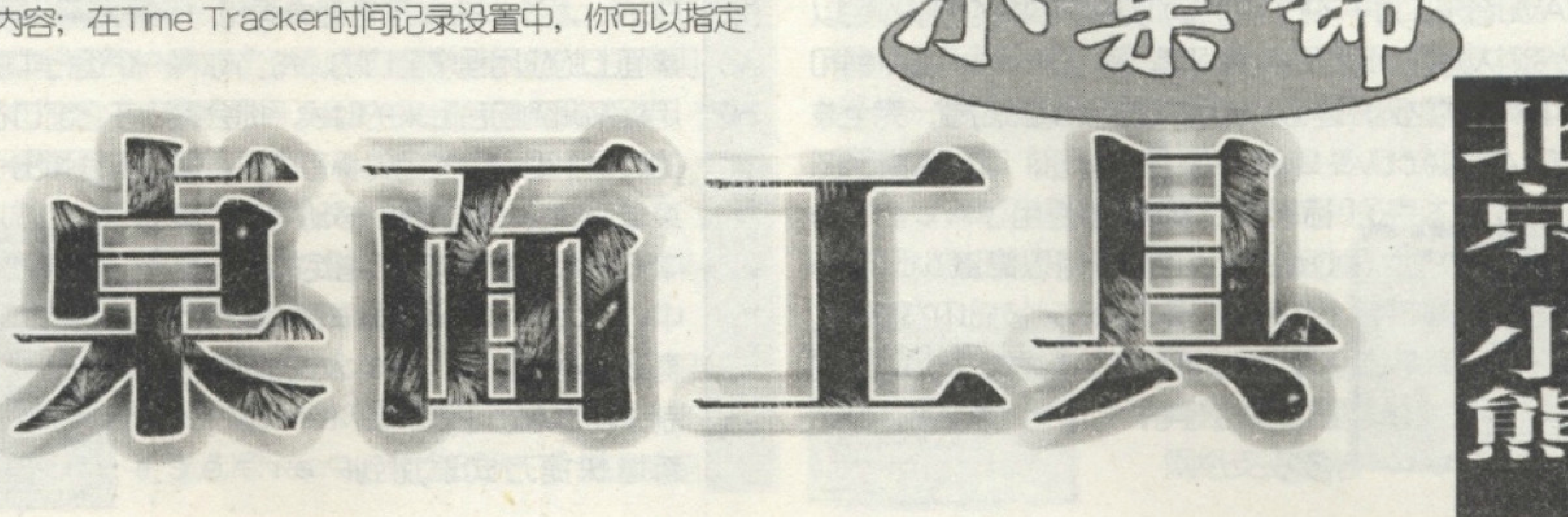
最后顺便提个小游戏，跟这个主题有一点点关系。这个游戏叫巴特拉图示战士，是个日本游戏，经过台湾人汉化。执行后就会出现个窗口，有两块空处。你直接将桌面的图标用鼠标拖进去，一共拖两个。然后你就会看见这两个图标在互相打架，在图标的旁边有各自的体力、魔力、攻击、防御值。随着打斗进程，会不断变化，直至其中一个体力耗尽而消失。当你无聊时就可以用你的桌面图标进行个格斗大赛。

注：这是个未注册版，在你关闭时，会提示你输入注册码，没关系，不输一样用，只是在你用多了时，提示跳出来。

就先介绍到这里吧。我会在网上继续寻找类似的程序，只要无伤大雅不对任何人有伤害（我的宗旨），开个小小的“玩笑”，可以的啦。希望各位和朋友们一起开心。

（编辑语：这些软件最好不要对心眼小的朋友使，免得变成真人快打）

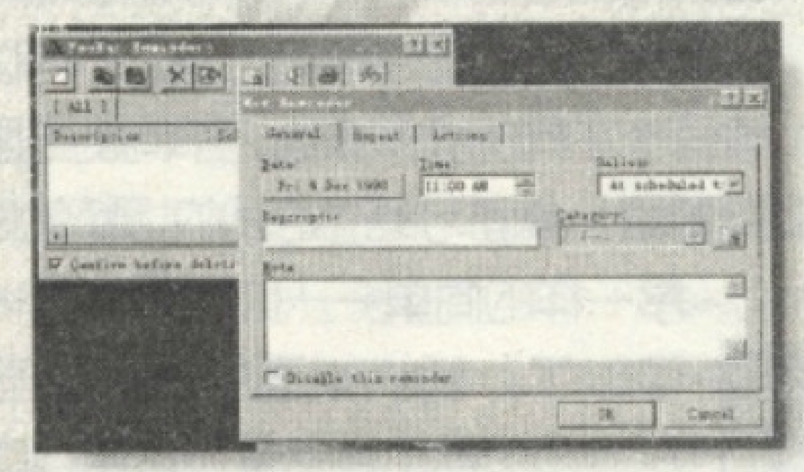
本文介绍的部分软件收录于《大众软件CD》第3期\BBX下。



说到桌面（Desktop），恐怕和它打的交道最多。每当启动Windows 95时，呈现在你面前的总是桌面。Windows 95的桌面比起Windows 3.x来说可谓是有了很大的提高，但总面对一成不变的桌面，是否已经厌倦了？呵呵，不要紧，现在小熊就给你介绍些桌面工具，它们有的能扩展和提高桌面设置的功能，有的能帮助你更改桌面的设置，功能虽不算强大，但也精巧好用。

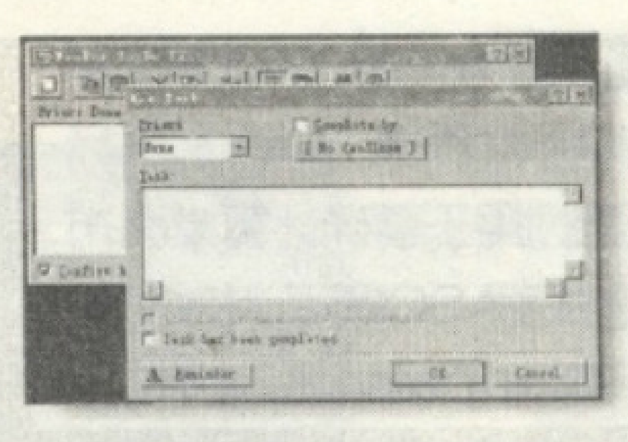
一、FooBar

FooBar是一个桌面扩展功能的工具条，运行FooBar后就会在桌面上生成一个浮动的工具条。在工具条上，有常用的Windows工具和功能，如资源管理器、打开操作、运行操作、运行屏幕保护程序、关闭计算机、重新启动计算机等等。FooBar还提供了其它功能，如Reminder定时提醒功能、Stopwatch秒表功能、Calendar日历功能、To-do List计划列表功能、Time Tracker时间记录功能、Sticky Note粘贴说明功能、Contact Manager通信录管理功能、Password密码记录功能等等。由于功能繁多，所以熊熊就不一一介绍了。



关于FooBar的设置，你可以通过在FooBar上单击鼠标右键来调出设置菜单。在菜单里，可以设置是否On top置于各窗口的最顶层、Auto hide自动隐藏、Run in system tray运行生成系统图标等等，Settings命令就是用于进行详尽的设置了。

在General主要设置中，除了可以进行上述的设置外，还可以指定Placement启动位置；Clock时钟设置中你可以指定是否显示时钟和时钟的显示方式；在Reminder提醒设置中，你可以指定提醒操作的方式和文件内容；在Time Tracker时间记录设置中，你可以指定时间记录的密度和显示的方式；在Password密码记录设置中，你可以指定是否在显示你的帐号和密码时也需要输入密码，这样在多个用户使用同一台计算机的时候就可以避免你的密码泄露了；Favorite Documents收藏文档里你可以将经常需要调用的文档集中起来以方便你的操作，与之相同的还有Favorite Programs常用程序或操作的设置，这样你就不必翻遍整个硬盘来查找某一个程序了，Favorite Folders常用文件夹的设置也起到这个作用；Free Memory剩余内存设置用于设置剩余内存的显示内容和显示方式；Printing自然就是打印设置了，你可以将Reminder、To-do List、Time Tracker等的内容打印出来；Confirmations确认操作设置用于指定当你进行删除、关闭系统等操作时是否给出提示信息；最后的Toolbar工具条设置用于设置工具条上的工具按钮和系统图标等等。



总而言之，FooBar是一个相当不错的桌面助手，而且有不少独到的好处，你不妨到http://matrixsoftware.com上下载一个试一试。

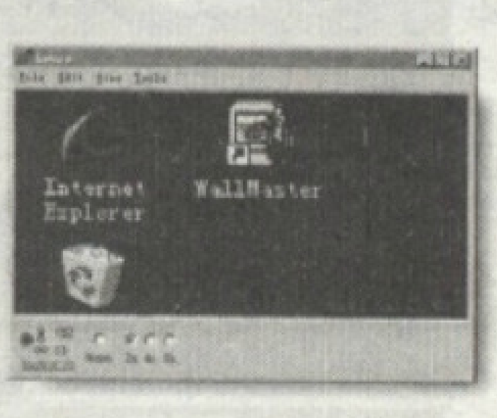
二、Loupe

Loupe是一个桌面放大镜，它可以将桌面的内容放大后复制到剪贴板中。Loupe的使用很简单，运行这个程序之后，会有一个放大镜一样的窗口，随着你鼠标的移动而显示不同的内容。

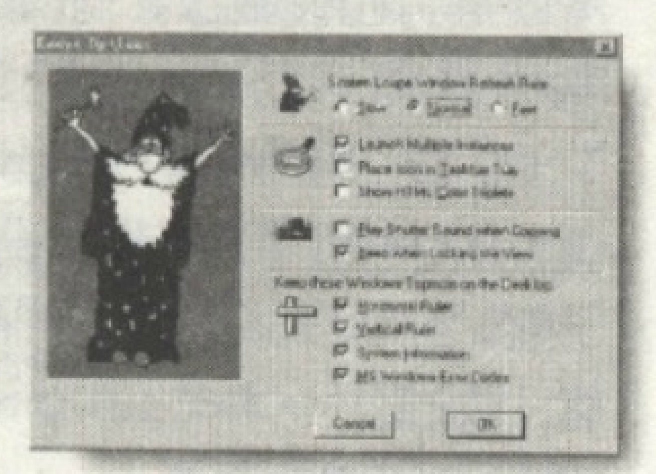
在View视图菜单里，你可以设置桌面图像的放大比例，也可以将放大镜中的图像进行锁定或使用固定的图像。Edit编辑菜单里的Copy命令可以将放大镜中的图像



复制到剪贴板中。除了这些功能，Loupe还在Tools工具菜单里提供了其它一些工具：Horizontal Ruler水平标尺和Vertical Ruler垂直标尺，它们用于精确计算桌面布景的大小；ASCII Chart码表提供了ASCII码及其对应的码值；Error Codes错误代码列出了Windows所有出错信息表示的相应内容；System Information系统信息列出了当前系统的使用情况，包括了操作系统、内存大小、显示器设置和资源占用情况。



在File文件菜单里的Options设置里可以指定屏幕的刷新速率、指定是否Place Icon in Taskbar Tray使用系统图标、是否Beep When Locking the Window锁定屏幕时给出声音警告等等，还可以设置是否将标尺、系统信息等窗口置于所有窗口的最上层以方便查阅。



Loupe的确是一个很有趣也很有用的东西，不过似乎它提供的系统信息更有实际使用价值，当然，如果你将之用于放大桌面上的内容并抓图，倒是一个不错的帮手。

三、WallMaster

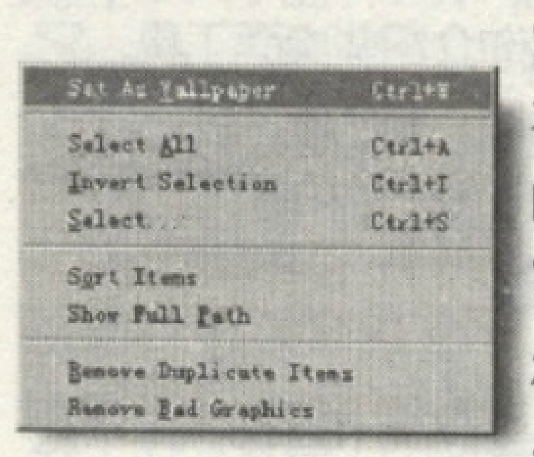
WallMaster是一个专门用于管理桌面墙纸的小工具，它是一个Postcard Software贺卡软件，也就是说你可以向作者购买这个软件，或者给作者寄一张贺卡，就可以正式拥有这个软件，呵呵，很有意思的作者，不是么？那么，WallMaster的优点是什么呢？

WallMaster有一个简单易用的操作界面，更换墙纸简单到只要按两次鼠标就可以了。而且它支持的图像格式还很多，除此之外，它还有如下的特点：

加强的算法可以使墙纸的失真率下降，加强墙纸的清晰度；支持自动更换墙纸，而更换的时候还可以自动播放WAVE音乐；对于不同的墙纸可以使用不同的背景颜色以配合个人喜好；墙纸的位置可调，除了Windows的平铺和居中两方式之外，还可以让用户自定义墙纸位置；完全兼容IE 4.0的Active Desktop活动桌面；可以将桌面图标隐藏，如果你使用了Active Desktop，还可以隐藏Active Channel；能自动识别被损坏的图像文件，可以手工校正图像的Gamma值来改变亮度等等，可谓是优点多多，好处多多。

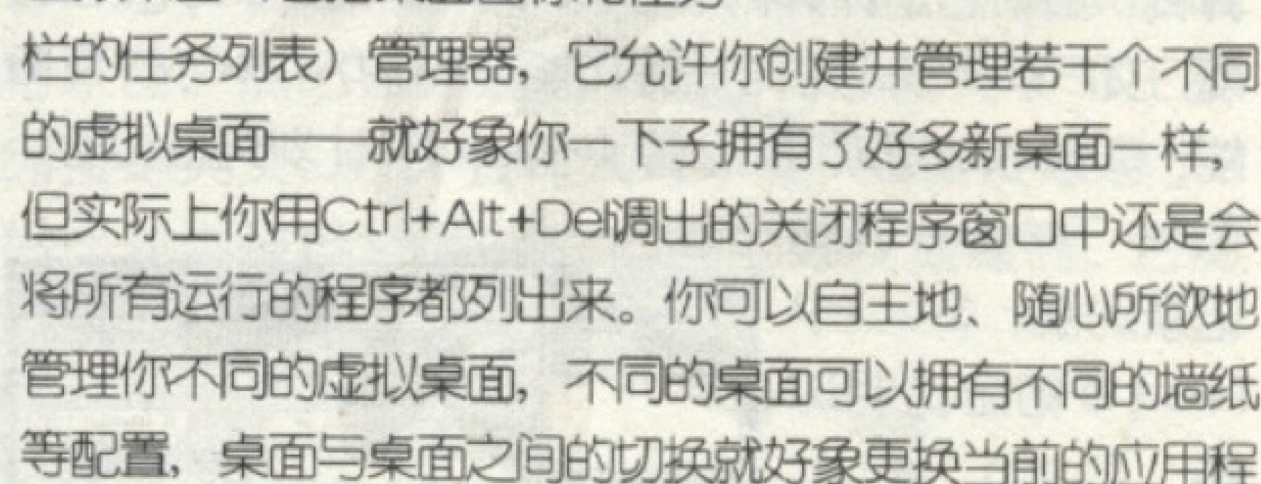


WallMaster的确是一个相当不错的墙纸工具，尤其是自动更换墙纸一项，可以让你在每段时间内都能欣赏到不同的“桌面风景”，希望你能喜欢WallMaster——还有，它的网址是http://www.tropicalwares.com/wallpro.html，有空不妨去看看。



四、Perfect Screens

Perfect Screens是一个虚拟桌面（包括桌面图标和任务栏的任务列表）管理器，它允许你创建并管理若干个不同的虚拟桌面——就好象你一下子拥有了好多新桌面一样，但实际上你用Ctrl+Alt+Del调出的关闭程序窗口中还是会将所有运行的程序都列出来。你可以自主地、随心所欲地管理你不同的虚拟桌面，不同的桌面可以拥有不同的墙纸等配置，桌面与桌面之间的切换就好象更换当前的应用程序一样的简单——你只须点击一下不同桌面的按钮就可以了，切换桌面的时候还可以指定让Perfect Screens自动启动某一应用程序，就好象启动时执行开始菜单里的自启动快捷方式一样。不同的桌面可以拥有不同的窗口，甚至同一个窗口可以出现在不同的桌面上。



像FooBar一样，Perfect Screens也在它的工具条提供了若干应用程序或文档的快捷方式，你可以直接点击该应用程序或文档对应的按钮来启动或打开它，你也可以将自己常用的程序放置到工具条中以备不时的调用。

我们首先看看如何运用Perfect Screens来管理桌面和桌面上的应用程序窗口的。每当你将一个运行中的应用程序调到前台上来的时候，你会看到在它窗口右上的边缘出现一个兰色的小方块，右键点击会弹出一个菜单：Move将该窗口移动到其它桌面中、Copy复制到其它指定的虚拟桌面中、Copy to All Screens复制到所有的虚拟桌面中、Remove将该程序强制关闭、Add as New Item作为一个新增快捷方式添加到Perfect

Screens的工具条中等不同的操作。这样你就可以实现多窗口的转换或共享了，但是有一点必须提请你注意，当你在不同的桌面编辑相同的对象时，逻辑上允许你两边的操作是独立的，也就是说两边编辑器中的文本内容是不同步的，但是在储存工作成果的时候千万要看仔细——哪一个才是你需要保存的文档。还有其它一些驻留内存的后台守候程序，只要在某一虚拟窗口中运行了，那么在别的虚拟窗口中也一样可以热键激活或自动调用。

快捷方式的使用给你提供了很多方便，比如说一个Network的快捷方式文件夹里，提供了Yahoo、Alta Vista等搜索引擎和ZDNet、Download等软件下载网站的快速连接，你只要简单地点击一下鼠标就可以了。同样，你也可以根据实际需要对工具条上的快捷方式按钮进行编辑，方法也是用鼠标右键点击Perfect Screens工具条右下角的三角形符号，会弹出一个菜单。在这个菜单里，你可以对Perfect Screens进行详尽的设置，比如是否Auto Hide自动隐藏、Hide to Taskbar隐藏到任务栏、All Taskbar Buttons显示所有任务栏的按钮、Show Mini Screens用小窗口显示虚拟桌面情况以及Main Settings主要设置和Other Settings其它设置。我们还是先看看如何添加新的虚拟窗口、快捷方式或者其它的内容。

将鼠标移到Add上，会有一个子菜单，可以让你选择添加的内容，和设置Windows的快捷方式是基本一致的。

对于已经建立完毕的快捷方式，你可以使用鼠标右键点击它在Perfect Screens工具条上的图标，然后在弹出菜单中选择Properties属性设置，就可以对该快捷方式进行适当的修改了。

你也可以用Screen命令添加虚拟桌面。你必须给出窗口名称和快捷方式，最好是能够根据该窗口的作用（如工作、娱乐、休闲等等）起一个比较好辨认的名称，这样方便管理。你可以指定该新建的窗口为Default默认（即以后启动Perfect Screens时首先启动该窗口），还可以设置Big Screen大型虚拟桌面（你可以用鼠标来拖动这个超大型的虚拟出来的桌面）。

你还可以在这里添加Macro宏，在使用宏之前首先要录制和创建宏，窗口和新建快捷方式的窗口是一样的，你在Item一栏里选择Macro，就会出现三个新的按钮，分别是Edit Macro编辑已有的宏、Record Macro记录新宏、Select Macro选择存盘了的宏，你就可以根据自己的意愿建立适合自己的宏了。

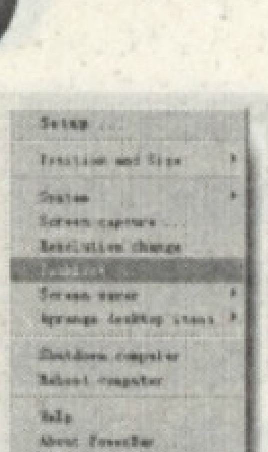
看完上面的介绍，你一定会觉得Perfect Screens是一个很不错的桌面帮手吧？的确，它的虚拟桌面功能能给予时常因为打开应用程序太多太杂而手忙脚乱的你莫大的帮助，工作效率的提升也是如此的轻松简便。就是它的弹出菜单比较多，配置起来比较麻烦而已。Perfect Screens是一个共享软件，但是它提供了30天的试用期，如果你觉得满意的话可以到它的主页http://www.softwareutilities.com上访问，你可以在那里或ZDNet、Download等有名的软件下载站点获取这个可爱的小工具。

五、PowerBar

PowerBar是和Perfect Screens很接近的虚拟桌面管理工具，它可以隐藏桌面图标、支持硬盘大分区和FAT32格式、能清除剪贴版的文本和图片记录、能同时最小化或还原所有的窗口、能释放所有可用内存或系统资源。

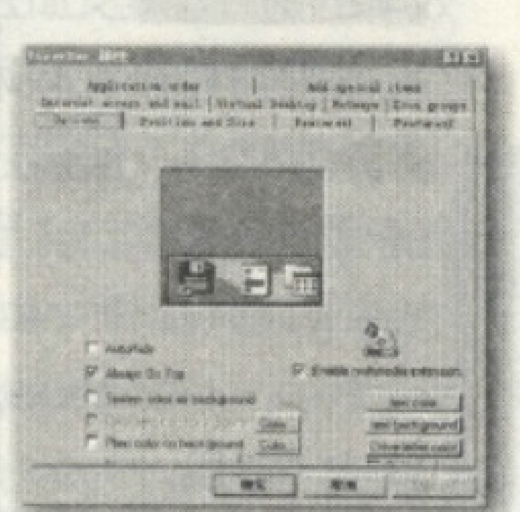
打开PowerBar的工具条，我们可以看到它窗口的左边，和默认的图标位置在一起，这样使用起来可能方便一点。工具条上面是一个小时钟，你可以随时了解工作时间而不必低头看表。时钟下面的数字就是当前可用内存的数量，你可以将鼠标指针移动到这里，这时PowerBar会显示已占用的内存和总内存，这点是比较有用的，可以随时提醒你关闭一些不必要的程序来腾出一些系统资源，以加快使用的速度。和Perfect Screens一样，PowerBar的工具条上也提供了各个驱动器的盘符，由于放置比较密集，所以比较节省空间，可以让你放置其它程序的快捷方式，这一点比Perfect Screens好一些。虚拟桌面的切换和Perfect Screens一样，只须点击一个按钮就可以了，但是没有像Perfect Screens一样有形象的桌面说明。窗口在各个桌面间的移动要简单一些，可以直接用右键点击桌面按钮区，在弹出的当前应用程序列表中选择某一个程序，再在其子菜单中选择要移动到哪个桌面就行了。除了常用的一些快捷方式之外，PowerBar还提供了强有力的网络和多媒体支持，你可以直接将多媒体文件（声音或动画）拖放到工具条的多媒体图标上直接播放，同时，你可以用鼠标右键点击该图标来调出播放管理菜单。

网络支持是指PowerBar自



带的电子邮件收发系统，使用也很简单——你只须将要发送的文件拖放到该图标上就可以了，也可以通过指定一个默认的收取邮件的地址让PowerBar给你自动收取信件。

右键点击PowerBar工具条的空白处可以调出它的主菜单，在这里你可以进行Setup设置、Position and Size指定工具条位置和大小、System系统和桌面管理（全部最小化或还原、释放内存等）、Screen Capture截取屏幕、Resolution change更改分辨率、Tasklist任务列表、Screen saver屏幕保护程序设置（立即运行、禁止运行和接下来某一段时间禁止运行）、Arrange desktop items桌面图标管理（排序、对齐和隐藏/显示图标）、Shutdown computer关闭计算机、Reboot computer重启计算机、Help帮助和Exit退出程序。由此可见，在这个方面PowerBar还是比Perfect Screens更加Powerful（有力）。



打开Setup设置窗口，我们可以对PowerBar进行用户自定义设置：Options基本设置，其中包括了自动隐藏、更改工具条颜色等基本设置；Positions and Size工具条位置和大小设置，也可以设置边缘和分隔的大小；Features1特征设置一，用于设置时钟格式（数字还是模拟，12小时制还是24小时制等）、设置虚拟桌面数量（建议不要设置太多，够用就行，否则会占用过多的系统资源）、隐藏或显示驱动器图标等；Features2特征设置二，用于设置打开工具提示、启动时自动隐藏桌面图标、禁止剪贴版的文本和图片记录等；Internet access and mail网络访问和电子邮件设置，用于指定网址、帐号、密码、收到邮件时给出声音提示等；Virtual Desktop虚拟桌面设置，用于给各个虚拟桌面指定一个名称和设置它们各自的桌面墙纸以及背景颜色；Hotkeys热键列表，列出了所有的热键以及对应的功能，你可以禁止热键的使用；Icon groups图标组，相当于快捷方式组一样，Enable激活之后在工具条下出现若干图标组的按钮，你可以直接点击按钮来切换；Application order应用程序排序，用于将各个图标组中的程序快捷方式排序；Add special items添加快捷方式，用于将快捷方式添加到工具条上。

PowerBar的基本介绍就到这里，它与Perfect Screens可谓是各有千秋，所以你在使用时不妨根据自己的实际需要选择一个，小熊比较偏向于PowerBar，因为它有网络和多媒体支持以及内存使用提示，不知你的选择呢？呵呵，很难决定吧？你不妨到PowerBar的主页http://www.plemsoft.com上看看，可以从那里获取最新的版本消息。

六、Desktop Pizazz

一成不变的桌面布景你或许已经看得厌烦了，Windows plus提供的桌面布景虽然精美，但却是静态的，如果有一个动态的桌面布景方案，加上美妙动听的音乐，那该有多好！Desktop Pizazz就这样应运而生了。这是一个管理桌面布景的工具，它通过调用插件，将动画效果直接作用于桌面上，让你在繁忙的工作之余能够享受到一份轻松和愉快。它还允许你运行其它的插件或模块，这样就能保证你的桌面布景时常更新了。Desktop Pizazz是一个完全免费的工具，你可以在它的主页http://www.NatureBoySoftware.com/contact.html上下载它和新的模块。



Desktop Pizazz的使用很简单，运行之后会自动在任务栏上缩小成一个系统图标，你可以用鼠标右键点击该图标以调出控制菜单，一共有三项：Properties属性设置、Disable禁止运行和Exit退出程序。我们来看看如何使用Properties命令来配置Desktop Pizazz和调用模块。

配置窗口中：About提供的是这个软件的信息；Options基本设置里，你可以选择是否Hide desktop icons隐藏桌面图标、Border使用边框（下面可以指定边框颜色）、指定Graphics图片的大小、定时自动更换桌面布景等；Modules模块设置是用于调用不同的布景模块，选择好后点击Load按钮就可以直接将效果装载。装载好模块后，会有一些模块自身的相关设置，像这个“A day at the beach沙滩上的一天”的布景，我们可以看到桌面上散落着几枚美丽的贝壳，一只小沙蟹在桌面，哦，不，是在沙滩上悠闲自得地爬来爬去，沙滩上不时掠过一只海鸥的倩影，沙滩的中间书写着一句马克·吐温的名言——“A man with a new idea is a crank until he succeeds.”多么悠闲而浪漫的一天啊，我仿佛看到了雪白的浪花，沙鸥的鸣叫……

本文介绍的部分软件收录于《大众软件 CD》第 3 期 \BBX 下。

跨世纪的







—来自CPU前线的报告

北京 赵效民

Cyrix公司：整合CPU的先锋

相信细心的读者会发现，近日来Cyrix处理器在市场上的声势渐渐小了，其主力产品 M II在K6系列和Pentium II系列的两面夹击下，日子越来越不好过。相比之下，它的另一个产品Media GX则在低端市场充满了活力，也因此改变了Cyrix今后的主要发展路线。当然，这也是与其母公司NS的总体设想分不开的。

从表面上看，Cyrix与Intel和AMD相比可以说是默默无闻，已经很久没有发布新的CPU计划了，而Intel几乎是一个月透露一次，但这并不意味着Cyrix正在衰退，它能取得今天的地位实属不易，没有理由会轻易放弃，而且它本身也具有相当的开发实力并又找到了NS这棵大树。事实上，前段时间Cyrix就是在NS的树荫下静静地修养。因为连Cyrix自己也不可否认， M II在市场的竞争中已完全处于下风，优势只在于相对低廉的价格，而想以现有的技术水平盲目地与对手拼主频、拼外频，显然是费力不讨好的。为此，Cyrix在很早以前就已进入了产品调整期，一方面确定今后的主要发展方向，一方面根据这个方向研制新的处理器内核技术。经过这样的必要调整之后，Cyrix现已与NS制订好了下一个世纪的产品战略并蓄势待发。

从今年开始，全新研制的4款CPU将与大家陆续见面，相信到时会让世人对Cyrix有一个新的评价。就目前的资料来看，Cyrix正在全力开发两个新的处理核心，代号分别是Cayenne和Jalapeno，从现有产品发展而来的新CPU都将以这两个核心技术为基础。除此之外，全新结构的PIAC（PC In A Chip）处理器也将于今年年中问世。这样，Cyrix的新产品种类反而多于AMD，是不是让你吃了一惊？

一、Cayenne家族

采用Cayenne处理核心的CPU将于今年第一季度首先上市。这个处理核心的主要特点是：重新设计的FPU运算单元，使运算速度达到1 GFLOPS（FLoating-ponit Operations Per Second，每秒钟浮点运算次数），性能直逼目前最好的Pentium II。而且，在Cayenne中将加入3D Now！指令集，相信这次Cyrix不会再说假话。另外，Cayenne也将全部使用0.25微米工艺制造工艺。

Cayenne家族包含两种产品，一种是从现有M II发展而来代号为Jedi的CPU，另一种则是从Media GX发展而来代号为MXi的处理器。Jedi仍然使用Socket 7平台，在主频上也依然采用PR标称方式，从PR366起步发展到PR450，在外频方面则完全加入到100MHz的行列。至于MXi，可以说这才是Cyrix所看重的产品，主打低价位市场，同时还将应用于Cyrix自己研制的Media Center或与之类似的多媒体娱乐产品，相对于传统CPU其用途更为广泛。MXi与Media GX一样，要使用专门设计的主板，它在Jedi的基础上加入主板北桥芯片和视频、音频处理功能，其中将集成有符合AC97标准的音频电路和3D加速效果与

Voodoo相当的AGP全能显示芯片，另外还有DVD/MPEG-2硬件解码器，从而使整合式CPU的性能再上一个新的台阶。主频从PR333开始计划到PR400以上，外频将在某个型号之后采用100MHz。

对于早前所说的Slot 1界面的Cayenne处理器，Cyrix最近一直没有提及，看来是想经过一段时间观察后再说，而消息人士说它已经被取消。但我认为如果推出，并不见得没有市场，虽然主频比Pentium II低一些，但性价比可能更好。

二、Jalapeno家族

Jalapeno家族的产品将最早于今年第四季度推出，不过按Cyrix的计划，到时还只是样品阶段。Jalapeno处理核心在Cayenne的基础上又做了重要的改进，比如：采用全新的第7代处理器结构；内置256KB主频同步式L2 Cache；首次采用2-issue设计，具有两个并行整数运算单元和两个并行浮点运算/MMX单元；采用具有革命意义的11层深流水线（Deep Pipeline）设计；全部使用0.18微米制造工艺；支持Rambus DRAM等先进内存。

与Cayenne家族相同，Jalapeno家族也将有两个产品。第一款就是代号为Jalapeno的单功能传统CPU，其由Jedi发展而来，但是目前Cyrix没有确定它采用什么界面，估计不会再是Socket 7，因为Cyrix认为到今年年底Socket 7真的是该进坟墓了。预计到时可能将有Slot 1、Slot 2、Slot A以及全新的Socket界面（暂称为Socket X）可供选择。不过，Jalapeno的主频已经确定下来，从PR600起步，计划到PR800。外频至少是100MHz，有人曾经问过Cyrix的设计工程师，到时是否会使用200MHz外频呢？得到的回答是很有可能，但这还是要牵扯到CPU的界面。而Jalapeno家族的另一个产品将是全新的MXi，但据媒体透露，届时它将改名为M3。这并不是没有道理，在Cyrix最新的产品结构图中，MXi就是M II的延续，地位与之相等，从中你也可以看出Cyrix的发展重点。新MXi所具备的影音处理能力将比老的MXi有很大的提高，主频由PR400起步，计划发展到PR500以上，但Cyrix没有透露将整合什么性能的辅助电路，不过其对PR400的要求是整体运算效能要比目前的Pentium II -450好，以占领当时的低价位市场。

三、PIAC家族

最早将于今年年中问世的PIAC处理器，由于采用全新的设计理念，可能是最引人注目的产品之一。它是Cyrix另一个重要的战略产品，在21世纪将成为它的另一个主力CPU。首枚PIAC处理器的主频现已定在PR233，比早前公布的PR266要低一个级别，计划到2000年发展到PR400。由于Cyrix公布的最新技术资料较少，所以PIAC的设计估计没有大的变动。与以前介绍的一样，它将PC内超过12种芯片的功能集成在一起，这些功能中包括：I/O系统、2D/3D视频加速、MPEG及其他常用视频编码解压缩、Modem及其他网络通讯系统、音频处理等。可见要比MXi的胃口大得多，但开发的难度也要大得多。由于大大节省了外围部件的花费，将使NS的500美元PC梦想成为现实，而性能并不落后，比现在所谓的500美元电脑的性能要强得多。据Cyrix早前的估计，因为高度集成，所以数据的传输将极为顺畅，进而使PC的性能大幅度提高。由此也可以看出PIAC必将采用新的处理内核技术，并且将比低价位电脑的概念有了新的定义。从市场定位来看，PIAC是在MXi之下，有点象以前M II与Media GX之间的关系。这个产品布局将使低价位市场牢牢地掌握在Cyrix手中，而使对手很难从中插入。预计PIAC会以全新的Socket 600（600支脚管设计）界面与大家见面，而专用的主板及配件也在由Cyrix亲自或与其它公司合作研制。

不过，以上的资料已不算新了，而Cyrix对PIAC计划也一直严加保密，新透露的只有上市的参考日期与主频参数。据消息人士称，该计划一直处在不断修改与完善中。因此对于PIAC的最终面目，我们还没有任何把握。它可能要算是今年上市的CPU中最神秘的一款了。

需要指出的是，以上介绍的产品都有可能派生出供便携机使用的版本。而且，除了Cayenne、Jalapeno和PIAC计划，Cyrix还公布了在Jalapeno之后的Serrano计划，它针对2000年后的市场而定，但没有具体的说明，目前只知道它仍包含传统和多媒体整合两个CPU版本，看来Cyrix与NS的设想还是比较长远的，而整合CPU也将扮

演更为重要的角色。

与Intel和AMD公司全力发展传统CPU相比，Cyrix的计划可以说独树一帜。如果将CPU市场比作一个江湖，那我认为Cyrix就是一位不落世俗的剑客，其剑招飘渺、虚幻无常，总给人以标新立异的感觉，就如金庸笔下的令狐冲，个性鲜明、我行我素，凭“独孤九剑”行于天下。而Cyrix手中的“独孤九剑”无疑就是整合式CPU。在这方面，Cyrix动手早，准备充分，其第一款产品Media GX为它打开了一个充满生机的低价位市场并引来了如今的母公司NS，进而影响到了Cyrix的产品战略。整合式CPU的确是一个先进、复杂而有创意的设计，因为其中要涉及到不同功能电路的运行时频与之间的相互协调，在这一领域Intel可能都不是Cyrix的对手。而且它的用途也要比传统CPU更加广泛，因此从某种角度上说它与传统的CPU并没有什么利益（市场）上的冲突，这就保证了Cyrix今后生存与发展的空间。当我们确立了Intel与AMD公司的地位后，同样可以肯定的是，它们谁也不能阻止或代替Cyrix在低端市场领导潮流，并且还极有可能受到它的影响和威胁。

其他公司：仍需奋斗

由于CPU市场持续高速发展，使不少公司都想从中得到更多的利益。除了Intel、AMD和Cyrix之外，IDT可能是第4大PC-CPU厂商了，有关它的未来产品计划，IDT最近并没有公布新的资料，大家可参考《集成3D指令集的CPU》一文中的有关内容。不过，有几家名气较小的公司却发表了今后的产品计划，从中可看出它们的野心都不小。

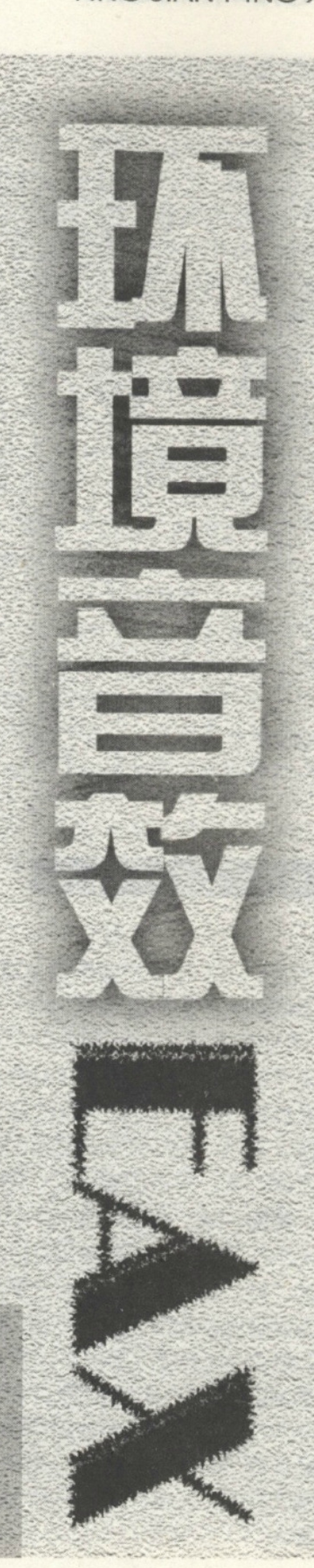
美国Rise Technology公司去年6月推出了Socket 7界面的处理器MP6，而在98年10月举办的“微处理器论坛”上，它发表了最新的处理器计划，它的目标是低价位市场，以优秀的性价比与IDT和Cyrix竞争，另外还计划开发与Pentium II同级的mP6 II处理器，感兴趣的读者可到www.mdronline.com/mpf中查寻有关的资料。而曾经研制PC-Consumer（与Media GX同级）处理器的ST MicroElectronics公司（即SGS-Thomson），其下属的Metaflow Technology设计公司不久前曾表示将推出Slot 1界面的x86处理器，让世人着实地吃了一惊。另外，一家名为Transmeta的公司最近也宣布将于今年推出由其自己独立设计的x86处理器。据称该公司已为进入PC-CPU市场准备了两年之久，研制出了效率更高的执行指令，可大大提高处理速度。

但是我认为，这三家在CPU市场上尚属“年轻”的公司在未来几年内一鸣惊人的机会很小，只能充当这场较量中的“配角”，如果不被淘汰出局就已属万幸了，要想对Intel、AMD、Cyrix甚至IDT构成威胁实在很难。看来它们需要更艰苦地奋斗，对它们来说，在CPU市场上站住脚并生存下来是第一目标。

结束语：坚持就是胜利

通过上文的介绍，相信大家已经对这场跨世纪的CPU较量有了初步的了解和认识。应该说，身为主角的三方各有自己的强项，其中Intel无论从产品种类和技术性能上都是无人能及的，但AMD的K7与Cyrix的整合CPU也都有自己独特的优势，相信市场也会接受。因此，在可预计的未来，Intel还是无法消灭这两个难缠的对手，而且说不准还会因为一个疏忽而让AMD与Cyrix成长为可怕的对手。

我们都知道，竞争是一个连续的过程。应该说，这一轮新的较量才刚刚开始，有些好的产品可能由于后期的忽视或无力进一步发展而渐渐被市场淘汰，有的虽然一开始并不为人所接受，但通过不断的改进就有可能成为市场上的抢手货，看看AMD的K5到K6系列CPU的发展历程和各自所受到的待遇就能体会出这一点，因此关键还在于坚持。就这一点来说，我最担心的是AMD（其他的小公司暂且不提），它的财力与Intel和NS相比是最弱的一个，所以说K7关系到AMD的生死存亡并不过分。我祝愿K7能取得预期的成功，更希望AMD、Cyrix能永远坚持下去。并不是不喜欢Intel的产品，只是因为CPU的价钱在三家竞争中永远比一家垄断要便宜，相信这也是广大读者心目中永恒的心愿。



北京 川页

介绍

今天的3D音效技术，可以使游戏开发人员根据玩家的需要来添加或移去某一角度的音源，然而失去的却是对环境的感知。环境音效使程序员通过设定环境中使用声音产生对象的细节，扩展了3D编程接口。声音在环境中建模，产生听得见的混响和反射，结果是真正“生动”的音响感受。

这样产生的3D 音效可以通过立体声音箱或耳机欣赏。但是，环境音效通过多音箱的表达将更为准确。扩展的“鸣点”带来了更多的真实性，而程序员仍使用相同的API。

我们如何感知音响环境？

假设你正在一个有趣的地方，坐在音乐厅欣赏音乐或藏在地牢的某个角落里袭击外星人。如果你闭上眼睛(当然在后一种情况下，这样做是极其愚蠢的)，你可以勾画出房间中景物的轮廓，并且在大多数情况下可以指出音源的位置。你的大脑是如何完成这些的呢？

首先，人有两只耳朵，这会有很大帮助，因为大脑可以使两只耳朵相互关联起来。大脑可以测量声波到达的时间差(这被称作inter-aural time delay 或 ITD)，由此可以确定音源与其身体正中平面的夹角，于是可以将音源位置限定在一个圆锥形的区域中。

通过多种方法，在圆锥形点阵中角度位置被进一步确定。但是这些机制都没有给出关于距离的线索。虽然声音的响度是与距离有关的，但在我们的经验中还是有远距离的大声音或近处的小声音。

到目前为止，我们讨论了大脑对单一声音的位置的确定。但是对众多声音位置的确定只是我们对声音感知的一小部分。

虚拟现实

现在，让我们提一个大胆的问题——我们如何为游戏玩家捕捉这些声音效果？一种方法是在每一个音源前放置麦克风进行录音，然后在相同的位置放置音箱回放。但是这不会有很好的效果，因为我们并没有录下回声。此方法通常用于“立体声”录音，对于静静地欣赏音乐效果很好，但对要在虚拟场景中移动的游戏玩家则很不满意。

另一种方法是将一小型麦克风置于听音者的耳内，记录下他听到



的所有声音。通过耳机回放所有的声音，听者可以得到全部的音频感受。这被称为“听觉录音”，事实上此方法确实工作得很好，尤其当听者的耳朵被用于录音时。但是它虽然记录了所有的声音环境，由于玩家位置的交互性，它同样不适用于游戏。

3D 音效——现有的专业水准

现实的3D音效解决方案，实际上使用了一些我们现在理解为试图进行虚拟音源定位的简单技术。

但是大多数游戏玩家并不喜欢戴着耳机。当同样的方法用于立体声音箱时，新的问题出现了，如何避免应由左耳接收的声音到达右耳，反之亦然?办法是使用一种称为“Crosstalk cancellation”(干扰抵消)的技术。干扰抵消利用了计算频率间的和与差，使来自不同音箱的声音到达耳朵时，两耳之间的微弱延迟可以消除不需要的音频通道。许多例子可以证明，这种方法确实可以得到很好的对虚拟音频对象的定位。

环境音效扩展

Environmental Audio Extensions

现有的 Direct Sound 3D API没有提供足够的功能来产生比现有 3D 音效技术更高级的音响效果。特别地，没有任何办法来指定音响环境，所以也就没有声音的反射可以被利用。距离只是通过响度来模拟，游戏的声音设计人员可以选择录制包括混响的声音(定位并不好，使游戏的声音显得干涩)，或直接利用 3D 音效。两种选择都不尽如人意。

幸运的是，DirectSound 3D允许通过第三方的函数集来扩展其 API 的功能。

Creative 协同 Microsoft 和其他厂家，制订了一套特性函数集向 DirectSound 3D API 中添加混响效果。此特性函数集成为环境音效扩展集(EAX)。EAX是非专有的，事实上，在将来的Direct Sound 3D 版本中将集成 EAX。

对标准 DirectSound 方法，当 DirectSound 被调用时，操作系统将询问声卡的驱动程序，如果支持的话，标准的加速将被执行;否则通过软件模拟执行。如果应用软件被设计成利用由特性函数提供的扩展功能的话，它将询问 DirectSound 是否支持该特性函数，并将此询问传递到声卡的驱动程序。如果特性配置获得支持的话，则询问成功并且应用程序可以利用附加功能。注意特性配置提供的特性并不需要硬件加速。SoundBlaster Live!声卡在提供对EAX 的硬件加速的同时，特性配置也可以通过软件模拟获得。

EAX的特性扩展控制着一系列控制声音反射的特性。这些主要的混响特性允许游戏开发人员在环境中设定回声的相关响度或音量，回声在空间的衰减时间和空间边界的阻尼特性。这些定制特性控制着混响的基本执行的细节，包括房间大小、低频信号的衰减(与阻尼系数相关)和声波在空间的漫射(与粗材质和墙壁的位置有关)。其他的定制特性将在以后发布。

所有这些细节似乎超出了在发行期压力下的游戏开发人员所关注的水平。虽然这些参数是必须的，但要理解它们是由音响工程师而不是由怪物指定的。为了避免此困境，在EAX SDK 中包括了一组预制的环境，这些预制可以被直接运用，也可以用为原始的样本。

通过添加与EAX 关联的指定特性的预置样本，游戏开发人员可以向游戏中加入生动的具有混响效果的音效。

我们离开混响这一题目前我想介绍的最后一点想法是:多年以来，我们从众多的广告商那里得到消息宣称他们有办法提高我们听到的音乐和声音的质量。但是我们对电影、电视和音乐的制作人为什么在制作时不采用那些效果惊人的制作技术。答案是录音工作室有自己的方法提高音响质量，并且那是专业水准的混响。简而言之，混响是给耳朵的“最好的糖果”而且要很多钱才可以买到。

现有 3D 音效的局限

许多人(包括与我一起工作的工程师)都问:什么是环境音效?最普通的答案是它是一个开放的项目，目的是通过视听产生身临其境的感觉。实际性的回答是它是混响，反射和封闭等。

在本文的开始，我们引入了听者可以听到在他的环境中发生的事，并科学地介绍了他是如何感知音响环境的。然后我展示了现今顶级的3D 音效。现在我来解释为什么听者总是得不到技术所应达到效果。双声道录音机如果设定成与听者的耳朵相似的话，可以有很好的效果，但是录音机不能接受听者

头部的任何移动。如果带耳机的听者转动他的头，他会需要所有的音源根据他转动的角度改变它们的ITD。但这不会发生，这种情况在用一对音箱实现3D音效和干扰抵消时甚至会变得更坏。

在听者转动他的头的同时，发生了三件事：一、ITD并不依头部的期望而改变，所以角度位置的假设不成立了；二、ITD没有为音箱的角度提供解决方案，所以他马上会察觉声音是直接来自音箱；三、由于耳朵位置的变化使干扰抵消不能起作用，所以耳朵将接收所有的声音。

此程度随听者个体的不同而不同。怎样做才能使3D音效更具活力呢？

更多的音箱

当转动头部时人们面对的最基本的问题是ITD以前后对称的方式改变声音。当音源位于听者右后方时，顺时针转动头部将使它向中间线移动，如果音源位于右前方，相同的运动将使它远离中间线。

解决此问题的唯一方法是安装物理上的后置音箱，并且这就是我们在EAX中所要做的。API保持一致，但EAX技术基于环境音效的研究，允许为附加的音箱设定适当的声音，如5.1规格的杜比数字立体声，7.1规格的MPEG-2。

甚至只有一个后置音箱也可以极大地提高听音质量。音箱越多，效果越好。

多音箱还有其他的优势。先考虑一下干扰抵消是如何工作的。从本质上讲，左耳和右耳的信号被归整成干涉模式。此模式解决了空间两点的三维微分方程，为听者提供了适当的波形——至少我们希望它们是。这样幸运地，等式还形成了两点之间距离的近似表达式，如果听者位置在此范围(成为“鸣点”)内，干扰抵消可以生效。

由于多音箱的提供，使额外独立的变量加入到干扰抵消的微分方程中。这为多于两点的空间点提供了精确解，更重要的是提高了近似解的准确程度。因此，同你的直觉一样，多音箱的出现充分拓展了3D音效中“鸣点”的范围。

EAX的发展

Creative的EAX使用相同的API支持多种音箱设置，当使用多个音箱时，声音的3D特性连同混响、反射等模拟声学环境的效果得以戏剧性地提高。然而，环境音效的最终目标——制造绝对完美的幻境还未达到，EAX只是较现有的3D音效解决方案有显著的提高。

EAX包括了由Direct Sound Property Sets支持的技术，对于程序员认识到Creative“API中立”是很重要的，这意味着我们的目的与我们的音频技术提供高级的音频体验。我们需要API来取得，游戏开发人员要做什么的信息。但是我们并没有对API的特定形式加以限定。这样，我们就能使驱动程序接收所有流行的3DAPI的调用，并基于我们广泛的技术给予应答。而且，我们的EAX还就有附加价值，EAX Property Set是一套开放式标准并鼓励其他厂商支持它。

Sound Blaster Live!的EAX

EAX将由Sound Blaster Live!上的EMU10K1音频处理芯片加速运行，可以达到48KHz的采样频率，16个拟音源可同时执行。EMU10K1的32位音效处理确保整个处理过程的高保真度。

总结

现有的3D音效技术缺少一个非常重要的元素——混响。通过加入混响和对它的完全控制能力，环境音效拓展了Direct Sound 3D，为游戏开发人员提供了在游戏情节中设定全部音响环境的简便方法。

另外，Creative的E-mu环境建模技术为用户提供了扩展到多音箱的透明界面，它将使用户得到空前的音响感受。

新特洛伊木马在行动

沈毅刚

缘起:

NetBus是一个新近在网络上出现的、和著名网络攻击程序Back Orifice类似的网络特洛伊木马程序。它会在被驻留的系统中开一个“后门”，使所有连接到Internet上的人都能神不知鬼不觉地访问到被驻留机器（如果他有NetBus控制端的话）——然后控制者可以恶作剧地控制你的鼠标、或者访问你的光驱、在你机器上大放厥词等，更危险的当然是删除文件，或者让你的机器彻底崩溃——如果他想那样做的话。

NetBus比Back Orifice更易用也更强大（当然也更危险）——至少它能控制NT（Back Orifice不能），这恐怕是认定NT非常安全的人的梦魇了！NetBus的最初版本发布于1998年3月，近来较常见的是NetBus 1.60和NetBus 1.70。

攻击方式:

NetBus由两部分组成：客户端程序（netbus.exe）和服务器端程序（通常文件名为：patch.exe）。要想“控制”远程机器，必须先将服务器端程序安装到远程机器上——这一般是通过远程机器的主人无意中运行了带有NetBus的所谓特洛伊木马程序后完成的。这是特洛伊木马程序的由来，也是此类程序发挥作用的关键！因此，不要贸然运行网上下载的程序！这永远是金玉良言！

特别是NetBus 1.70，它在以前的版本上增加了许多“新功能”，从而使它更具危险性！比如：NetBus 1.60只能使用固定的服务器端TCP/UDP端口：12345，而在1.70版本中则允许任意改变端口号，从而减少了被发现的可能性；重定向功能（Redirection）更使攻击者可以通过被控制机跳转控制其网络中的第三台机器，从而伪装成内部客户机。这样，即使路由器拒绝外部地址，只允许内部地址相互通信，攻击者也依然可以占领其中一台客户机并对网中其它机器进行控制。

剿灭:

不过，NetBus尽管厉害，发现并去除它却并不困难。通常，NetBus服务器端程序是放在Windows的系统目录中的，它会在Windows启动时自动运行。该程序的文件名是patch.exe，如果该程序通过一个名为whackamole.exe的游戏安装潜伏的话，文件名应为explore.exe（注意：不是explorer.exe！）或者简单地叫game.exe。同时，你可以检查Windows系统注册表，NetBus会在下面路径中加入其自身的启动项：“\HKEY_LOCAL_MACHINESOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run”

NetBus通过该注册项实现Windows启动时的自动启动。但如果你按Ctrl+Alt+Del，在任务列表中是看不到它的存在的。

现在，至少有以下防病毒软件能发现并自动去除NetBus的感染（尽管NetBus不应算病毒）：Norton AntiVirus 4.0（需带AVP engine 3.0）以上；F-Prot Engine 3.0（98年8月升级版）以上。笔者曾故意安装NetBus 1.70后，试验用Norton AntiVirus 5.0（98年11月30号病毒库）扫描机器，扫描程序很快查出NetBus的存在。其相关说明如下：名称：“Netbus.170.W95.Trojan”。介绍：“这不是一个病毒而是一个特洛伊木马攻击程序。你必须删除该文件！否则它会象BackOrifice.Trojan攻击程序一样危害你的网络安全！同时你还应该删除其相应的注册表项”但使用Norton AntiVirus 5.0的自动清除项无法清除Netbus！使用手工清除也无法删除其主文件patch.exe！因为该文件已经自动启动，处于运行状态，无法删除！

所以，正确的去除方法如下：

1、运行regedit.exe；

2、找到“\HKEY_LOCAL_MACHINESOFTWARE Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run”；

3、将patch项删除（或者explore项）；

4、重新启动机器后删除Windows系统目录下的patch.exe（或者explore.exe）即可。

当然，在去除NetBus之余，最好还要找到NetBus的来源，以免以后再次被感染。另外，网上也有一些专门的防杀特洛伊木马网络攻击的软件。它们不但能对付NetBus，也能对付其它各种特洛伊木马攻击程序，比如 Puppet（www.dynamsol.com/puppet）的 Cleaner 就是其中非常不错的一个。建议你下载一个，以防不测。

不是多余的话：下载和使用此类软件一定要小心！来路不正的此类程序本身可能就是特洛伊木马程序——**等你上钩！**



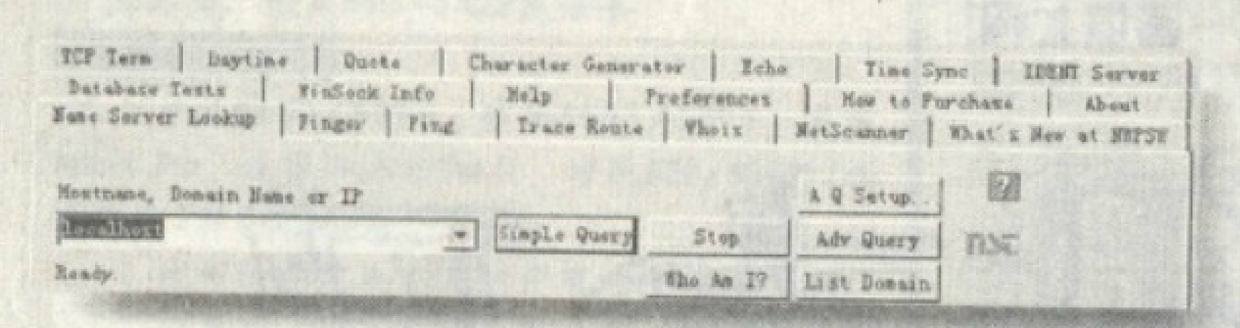
互联网络盲人研究之1

茶族 董超

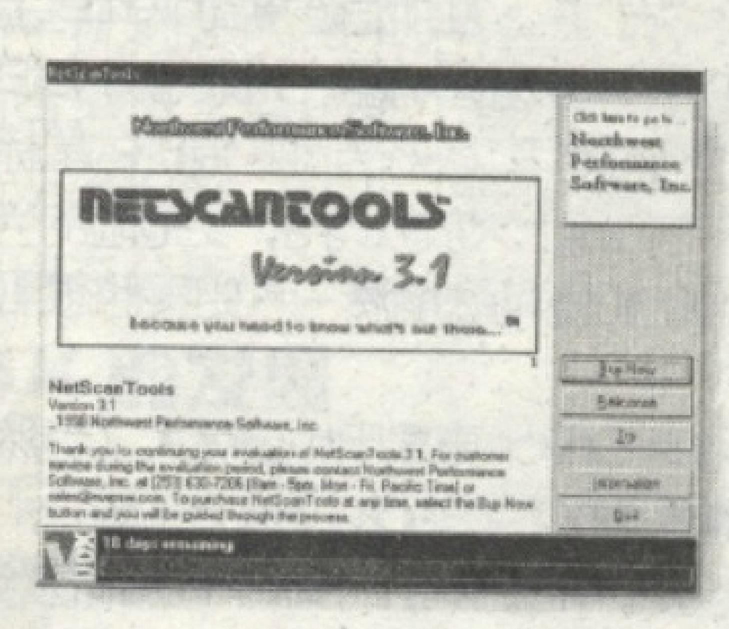
枫叶谷，从这里开车到繁华拥挤的西雅图只需要四十分钟，但它却是一个宁静优美的地方。每年深秋时分，满山遍野的枫叶会为整个小镇铺上一层优雅的金红色。网络界小有名气的Northwest Performence Software就座落在这里，Northwest Performence Software不算是一间规模很大的公司，一九九五年成立，创始人Kirk Thomas毕业于西雅图大学，曾长期为美国宇航局开发视像方面的科技产品，迄今仍拥有相关专利。在离开宇航部门后他选择了在故乡成立自己的公司，并开发了众多大企业甚至联邦政府都采用的网络工具软件——Net Scan Tools（以下简称NST）。

根据Northwest Performence公司的官方索引，目前它已发表三个软件：Net Scan Tools（最新版本为3.1）；ip Pulse（一个基于工作站的多方式测试IP主机运行及稳定性的监控软件）；Linage Manager for Dogs（哈哈，这个软件我也不知道是干什么用的，猜测是狗舍监控管理软件）。前一段时间Northwest Performence公司透露，他们正着手开发一个基于Win32 API（Windows 9x、NT4 Server&Workstation）的单机工具包－－System Scan Tools，但不知为什么却中止了研发工作。

在这里我们重点要介绍的是Net Scan Tools，NST是使用在IP网络（互联网络是最大的IP网络）环境中的网络资源工具包，它通过简明友好的Windows窗口界面为用户提供了一整套标准的UNIX网络功能调用，并特别针对Windows做了优化。其主要功能集为：NSLOOKUP、Finger、Ping、Trace Route、Whois、Daytime、Quote、Echo、Character Generator、IDENT Serrer、Time Sync、TCP Term、Winsock Info以及集成的NetScanner等。就这么说吧，NST的功能强大到足以作为入门级的黑客工具，如果使用者心存不良的话。



也许您不太熟悉它，但如果联到Download.com上就可以发现对NST的评价及下载次数都有不俗表现，您可以到http://www.netscantools.com下载，约2.2MB的ZIP包，作为一个共享软件，有30天的试用期。从安装完NST第一次运行开始，每次的欢迎界面都会提示你还可以试用的天数。“Buy Now”和“Relicense”按钮让用户注册或再次注册软件，“Information”按钮则提供了有关产品、生产商、版本及联系方法的相关信息。OK！现在请单击“Try”。



咦？怎么一开始就出错啊？！原来在没有使用静态域名解析的机器上（大多数计算机是不使用的），NST会以错误信息的方式（就不能换个方式？）提示用户是否让NST为本机建一个静态解析表。无所谓，单击“NO”，进入NST的主界面。

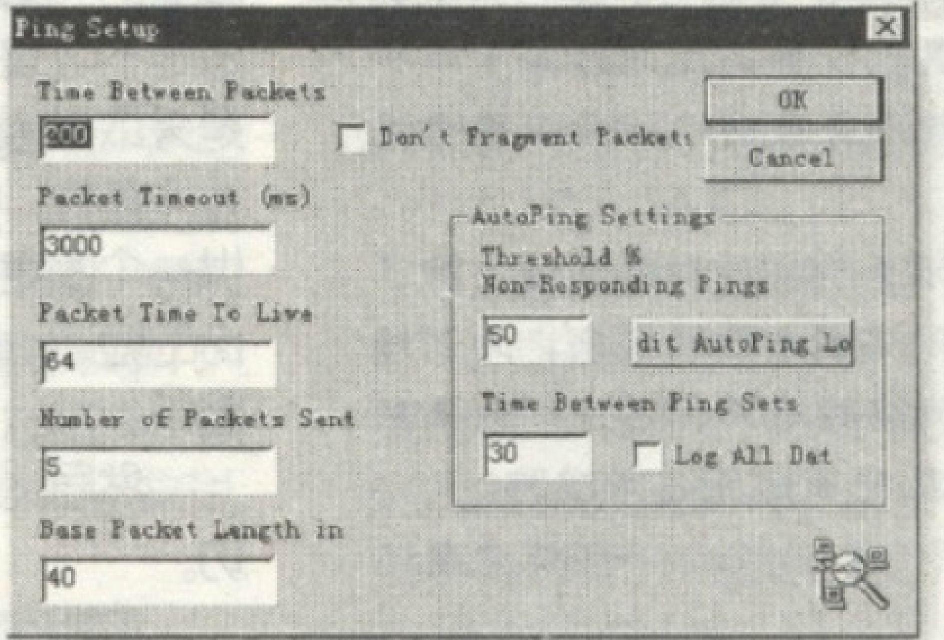
NST采用了标签方式构造自己的主界面，每一功能为一个标签，用户可以在各个功能之间方便地切换。底下的窗口则显示了用户所需要的信息。这些功能以后会分别介绍，今天，我们先来看看扫盲第一课——Ping（主机连通性测试）。“Ping”－－Packet InterNet Gopher（分组网间网地鼠），这叫什么怪名字？原来“Ping”是一个军事术语，当主动声纳在探测敌人的坐标时，先发出一个声波，这个声波打到目标上，会产生反响，发出“Ping”的一声，于是主动声纳就可以根据回声找到敌人。习惯上，把这样一次主动探测叫作一个“Ping”回过来，在网络中“Ping”这个功能是利用了网间网控制信号协议（Internet Control Message Protocal，ICMP）的“请求/回响”子功能。“Ping”的过程是这样的，本地机向远程主机发一个请求信号，远程主机收到后就会回答一个响应，本地机如果收到了响



应，就说明远程主机存在并运行。这就是所谓本地主机“Ping”了远程主机一下，和主动声纳“Ping”敌人的目标一样，于是大家就把连通性测试也叫“Ping”。（实际上我一直怀疑，“Ping”并不从“Packet Internet Gopher”缩写而来，相反地“Packet Internet Gopher”是从“Ping”的基础上附会出来的。）

NST的Ping功能分为标准Ping和自动Ping（AutoPing）两种模式，通过Ping标签上的“AutoPing”按钮切换。在标准Ping模式下，用户每次在左边的文字框里输入一个主机的IP地址（或主机域名），按“Ping”按钮，NST就会向指定的IP地址（或主机域名）发出一串请求信号，无论响应与否都会在下面的窗口中显示信息，在Ping过程中用户也可以随时按“STOP”停止。在自动Ping模式下，NST会一直向指定主机定期、自动地发送请求信号，直到你停止它。另外，“Resolve IP address to host names”复选框用来指定是否把远程主机的IP地址逆解析为域名，但有时这种逆向解析并不可靠。这是因为从互联网络的分层结构出发只能保证域名到IP地址的正向有效解析，却很难设计出IP地址到域名的逆解析的有效算法，这个问题如果有机会将在后面专门介绍。

下面来看一下显示窗口，显示方式我推荐“classic view”，比“LIST VIEW”直观一些，一般来讲，因为两台主机之前的路径情况是多变的，所以“ping”的结果也可能有多种。其中最主要的两种自然就是“通”与“不通”了。当两主机可以连通时，NST会显示“Reply type0 from ×××.×××.×××.×××: ××bytes in ×msec, TTL: ×××”这样的字样。“type0”是指ICMP协议中的回响信号功能号，我们已经知道远程主机是通过应答信号来回应“Ping”的，from后面的“×××.×××.×××.×××”就是用户所指定的主机，“××bytes”为信号长度，标准值为48。“×msec”是指一个信号从本机发到对方再被发回来这个来回所用的时间，以毫秒为单位，它表明了你的机器与对方机器在网上有“多远”，至于“TTL: ×××”，则是信号的生存时间（Time To Live），这个参数多少有点复杂，暂时先把它忽略掉。但需要注意，如果进行网上交易或资金转帐这类对安全性要求很高的应用，TTL是必须加以考虑的。当两台主机不能连通时，NST会显示“Time out: No data received from target bost”（“超时：未从目标主机收到数据”），这种情况下有两点需要注意：第一，对方主机其实在网上，只不过不响应你的“Ping”（隐型主机？）。第二，对方主机确实在网上并处于活动状态，但和你的计算机相距“太远”，信号没传到或没传回来就累死了（TTL减到0）。



按下“setup”按钮，可以对Ping的各项参数进行设置，简略介绍如下：

“Time Between Packets”：两次发送请求信号所间隔的时间。

“Packet Timeant”：信号发出后多久没回信就算超时。

“Packet Time To Live”：信号的生存周期。

“Number of Packet Sent”：在手动Ping方式下按一次“Ping”按钮，发送几次请求，一般是五次。

“Base Packet Length”：信号体长度（以字节为单位），这是一个直截了当的参数，似乎不用多说，但它有一个相当有趣的用途，测试你联网途径上的MTU（Maximum Transmition Unit）。相信大家已经知道，优化MTU可以有效提高联网速度和稳定性，有些专门的软件如MTU Speed就是干这个的。具体用法因为超过了本文的范围，这里就不多介绍了，有兴趣可自行研究。（提示：需要用到“Don't Fragment Packets”参数）

“Thresholds%Non-responding Pings”：在AutoPing情况下，当没有响应的信号达到这里规定的百分比时，就记录在日志文件里，以备将来分析连通的时段性。

“Edit AutoPing Log”：编辑AutoPing日志文件

“Log All Data”：将所有信息记录到日志文件。

呼…一口气讲了一大堆枯燥的东西。不过，还需注意两件事，第一、Ping需要特定类型Win Sock的支持，这对大多数人来说不成问题，但如果你的机器上装有Trumpet Winsock之类的第三方软件，就要小心了。第二、参见前期所讲，如果是通过防火墙、代理服务器或IP网关入网，那么Ping可能不正常，这是因为你的机器不是一台互联网络上的合法主机。

嗨！试试Ping一下www.popsoft.com.cn或www.process.com.cn，看看Ping会显示什么…哈哈！下回见。

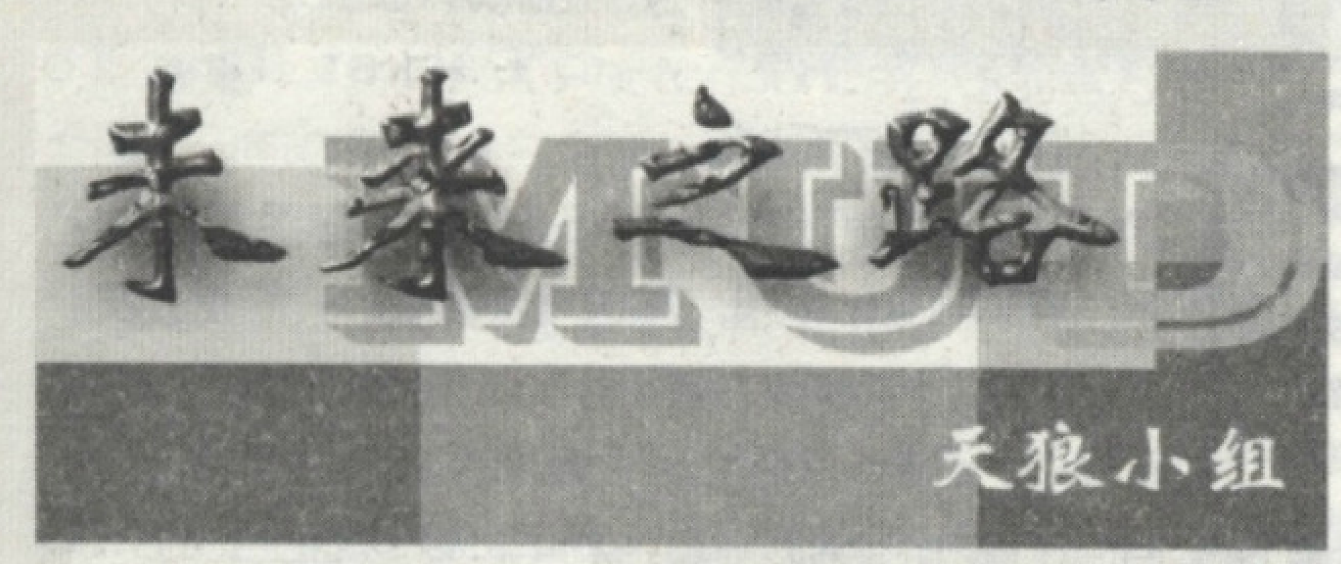
<文中所述Net Scan Tools可见于Popsoft cd 98年8月号 \NET\NETSCAN\>

MUD全名是Multiple User Dungeon,亦有人作Multiple User Dimension解。

MUD是网络上,特别是教育网络上盛行的多人游戏,它通常由一种被称为Lpc的语言编写,通过许多不同的Object组成一个世界(即MudLib)并运行在一个Driver(即MudOS)上活动。MUD能够较强地模拟真实社会,用户作为个体和别人共同活跃在其中,有很强的双向交流功能,因此而具有很强的魅力。

但自MUD出现以来,其内容很少有实质性的突破,除了和BBS,亦很少有人把它同别的网络服务联系起来。为了推动网络服务业的发展,亦为了替网络游戏MUD寻找一条未来之路,我们特地写了以下这篇文章,尝试探索这条道路。

——作者题记



一、放眼整个设计

几年前读《第一推动丛书》,犹记得阿尔伯特·爱因斯坦说过这么一句话:“我想知道上帝是如何创造这个世界的,对这个或那个现象、这个或那个元素的谱系并不感兴趣。我想知道的是‘他’(英文中上帝代称)的思想,其它都是细节问题。”

“和上帝比试掷骰子”,只是想象间的那一刹那,心中就油然而生一种庄严壮丽的感觉。这种感觉在构思设计某个对象时每每出现。有些冲动,有些执着,甚至还有些淡淡的使命感。

当我们离开形形色色有关MUD的浅层问题(比如怎么上手,如何完善几个区域),甚至抛开程序设计本身,尝试着从更远更全局的角度探索、设计MUD的未来之路时,这种感觉很自然地又浮上心头。面对一个未知的、一个尚属荒漠的领域,我们少了几分轻松,多了一重严肃。我们希望找到一条光明的道路,希望设计出一个合理的未来;我们追求那种放眼整个设计的壮丽与辉煌,追求一种震撼心灵的使命感。

二、迈出第一步

(一) MUD商业化

还记得沉溺于“纵横天下”的那段时日,和学长Yeung在北大时就聊起了MUD商业化的问题。谈到这个问题的部分原因是受首都在线网上MUD的启发。当时虽然很惊奇我们两人的看法如此相似,却也没有十分在意。

之后不久在我离开“纵横天下”,即和几个在京的朋友一起构思新型MUD“谁与争锋”(当时曾起名为“风铃中的刀声”。如果用“纵横天下”天神Dao的话来说,这是一种非常“天真”的想法:-D)。而Yeung毕业离开清华后,很快就在网上发了一篇关于MUD商业化的文章,内容说得很细,也很好,我想说的大致就是他文中的意思,干脆就把Yeung那篇文章摘录于此。

“我一直认为MUD象其他的网络服务一样,必须通过商业化才能得到长足的发展和进步。但是,向用户收费的做法是不可取的,至少并不适合中国的现实。可以尝试的方向是采取类似于免费E-Mail服务的方式。

首先,在注册用户的控制上,要求合法的用户必须提供一个固定的E-Mail地址,系统会定期通过E-Mail进行身份的验证,用户必须reply这些E-Mail才能持续享受MUD的服务。

然后,可以尝试通过以下这些方式来实现商业上的成功。

定期向用户Mail广告,由于每个用户都有固定的E-Mail地址,因此这种方式是可取的,只要能说服广告客户,使之相信MUD的影响力以及对其潜在形象的影响(毕竟,能长期玩MUD的多是学生,这是非常值得的形象投资)。

同时,建立和MUD相关的WWW服务(同时发布广告)和BBS服务(用活动看板发布广告)。可以提供Free的E-Mail和个人主页来吸引用户,同时可以与ISP签约作为其指定的MUD Service提供商,并对该ISP的用户提供特惠服务。

如果通过这些行动能实现MUD的收支平衡,那么,对用户的好处也是显而易见的。

首先,用户不再是不能施加影响的单纯享用者,而是MUD的重要组成部分。他们可以投票决定该MUD的部分发展方向(比如:MUD的风格,是否鼓励或禁止PK等)。同时,他们的权益也会得到保护,巫师必须回答他们的问题,满足他们的合理要求。

其次,可以聘请有报酬的全职或者兼职巫师,他们的劳动应当付给报酬,当然同时也是经过培训的高水平的严格服从巫师纪律的巫师团体,对于他们也会有关于时间和品质的要求,这样的MUD无疑会是一流品质的。

最后,用户还可以享受更全方位的服务,比如Free E-Mail等等。

在MUD中经长期正当的努力而成长的人也会得到适当的奖励,当然可以包括经济方面的鼓励。

总之,如果能吸引到足够的投资和商业客户的话,个人认为提供MUD服务也会成为有利可图的行业,就更不必说热爱MUD的人(admin)会同时从自己喜欢的职业中所得到的满足感和成就感了。(至少对我来说,宁愿找一份工资较少的Wizard的职业。)

大家看完Yeung的文章有何感想?

也许有人不解为何连MUD都要商业化,如果你明白MUD的现状,大概就不会惊诧了。

许多人都知道玩MUD很花时间,却很少人注意到编一个MUD(这里不说设计是因为目前的MUD很少是真正由编程者自己“设计”的,大多顺手取材武侠或神怪小说,胡乱组合,整个世界显得极不合理和混乱)——哪怕是一个区域,同样是

一件很花费时间的事,甚至可说有过之而无不及。为了替一片区域想出合适的描写,为了使某个程序实现一些特殊的功能,可以让你尝尽"为伊消得人憔悴"的滋味。而编程者付出这一切所得到的代价,通常是玩家的挑剔,有些甚至是恶意的。所以从巫师角度来看,他们需要能够劳有所得,这是需要MUD商业化的一个因素。

从玩家角度来看,很少有MUD能让自己长期满意,对老玩家来说,甚至很少再有MUD能令自己得到稍微一点点的满意。这方面的原因主要在于MUD巫师们的素质问题:一是时间精力不够用,因为巫师大都为学生或者普通工薪族,每个人都有自己要做的事;二是巫师的文化和编程能力,取决于该巫师文化程度,所学专业、个人爱好等。所以从本质上来说,玩家需要职业的巫师为他们服务。

这就预示了MUD商业化的必然性。

不过需要弄明白的一点是:MUD是否可能成为网络时空的主体?就现状来看,我们不敢存在这种奢望,我们可以希望MUD作为一种增加客户的手段,一种丰富网络内容的工具而存在。当然,正如Yeung所言,它亦需要大量的配套服务,而对网络服务商而言,后者也是其商业利益所在。忽然有个古怪的联想:MUD在这个过程中相当于扮演了特洛伊木马的角色,当然,它是一个非常"巨大"的特洛伊木马,大到足以承载许多你未曾想过的东西。

(二)商业化的可操作性

我们真正要谈的是一整套的网络服务体系问题。这首先需要一个有着强大网络服务功能的服务器(亦即变相地意指需要一个具有实力的网络服务商:P),相关的WWW服务暂时不谈(这方面人们说的做的已经够多),我们可以谈谈商业/BBS和商业/MUD的问题,较具体的说明如下:

1、商业/BBS

作为学生,我们对因特网上的服务不算很了解,似乎除了教育网,还不曾听说过哪个网络商提供BBS服务,这亦是话题的起因。BBS作为一个网络工具,怎么安装、使用这些问题我们暂且略过不谈,要谈的是在所谓的商业/BBS中,准备提供什么样的服务。

譬如说:面向全国(甚至全世界?)的公司(各行业?)征版。一家公司可以向此类服务商申请一个属于自己(指内容和内容管理)的版(甚至一个栏目)。公司可以在属于自己的版上推出自己的产品等等信息。也许很多人已开始习惯了在WWW上做产品广告行销之类,不要紧,这里并不是用新的方式来排斥旧的,而是用新的服务来补充、扩展旧有的服务,服务商完全可以采用商业界惯用的两个拳头的策略,况且这二者本就是相辅相成的。

为什么这么说呢?因为一家公司完全可以在该网络服务商的WWW服务中推出其广告及产品信息,而在对应的商业BBS属于自己的那块版中则可以作为给消费者解答疑难的地方(兼有打广告,推出新信息的功能);利用BBS系统强大的双向交流功能,为公司产品提供售前咨询及售后服务,这就是商业/BBS的真正魅力所在。WWW虽然也能提供类似的功能,但是绝对远远不如BBS之让人随心所欲,挥洒自如,您不妨自己亲自体验一下。比较熟悉网络的人大都清楚BBS上信息流通反馈之快,实在无与伦比。

当然在商业/BBS中,如何分版、开版等完全有选择的余地,即不一定如我们上面所说,但其精髓应该如此。

如果网络服务商及公司客户能够接受这些观点并付诸实施,网络服务的前景无疑是非常诱人的。

2、商业/MUD

注意我们这里说的是"商业/MUD",而非"MUD商业化"。这其间细究大有不同,"MUD商业化"是以MUD作为商业/网络服务的外延来开展其它相关服务;而"商业/MUD"则把商业服务融入MUD之中。严格地说,这里MUD的概念已经不再局限于传统的游戏了。我们姑且把它分为两个系统:一是MUD武林城,另一是MUD商业城(广告城?聊天城?)。

MUD武林城

这是继承传统MUD的部分,是大家休闲娱乐的地方,亦可以了解一些历史地理、风俗文化,在"大众软件CD月刊"99年1月始有详细连载,此不多赘。

MUD商业城

对MUD稍微熟悉的人大都知道一点:MUD具有很强的模拟世界功能,亦具有良好的双向交流功能,这正是我们应该利用的,Lpc-Object特有的模拟世界功能将使之远比WWW服务更富有魅力。MUD商业城亦可继承部分传统MUD的思想:它同样是一个由种种Object组成的模拟世界。不同的是,它的建筑、NPC和物品等不再是远离现实的传说了,它们是现实中公司的模拟(各家公司的框架可自行设计,亦可请人设计,程序则最好由服务商统一设计编写,这样一来,大家就可以在网上逛商城了,并且可以和"公司"职员谈话、询问信息。有什么疑难可以在该"公司"门前的留言板(Board)上留言,亦可直接询问在线管理人员,或者进入对应的商业/BBS版中发文章询问。这正是商业/BBS与商业/MUD组合的优势之一。

比较具体的程序设计问题首先牵涉房间等的描述。我们想:没有谁会对一个纯文字的"商城"表示多少兴趣。因此,我们摒弃了传统MUD的纯文字描述,而采用多彩TXT图形(同时附加一些文字)。这样出来的效果在图形上当然会稍逊于JPG、GIF等格式,但是它与MUD虚拟世界的组合,则容易弥补此点不足,并赋予人们更多的想象空间。

另外还有各个Object功能的实现问题,以及节假日特殊功能(是广告好时机,亦是用户可以得到惊喜的好机会)的设计与程序实现问题,这些具体问题容以后有机会再细谈,在"大众软件CD月刊"之"新手教程"专栏中,最后一期"谁与争锋"也将有较详细的叙述。(注:关于MUD商业城和武林城结合的问题,应该有很大的选择余地,有兴趣者请作进一步的探索)

网络商业在WWW服务的基础上,开拓商业/BBS及商业MUD的服务,并且紧密结合三者间(尤其后二者)的服务内容,而网络用户亦可从中得到丰富而满意的服务。

或许网络服务新的一页将从这里翻开。

钢琴课

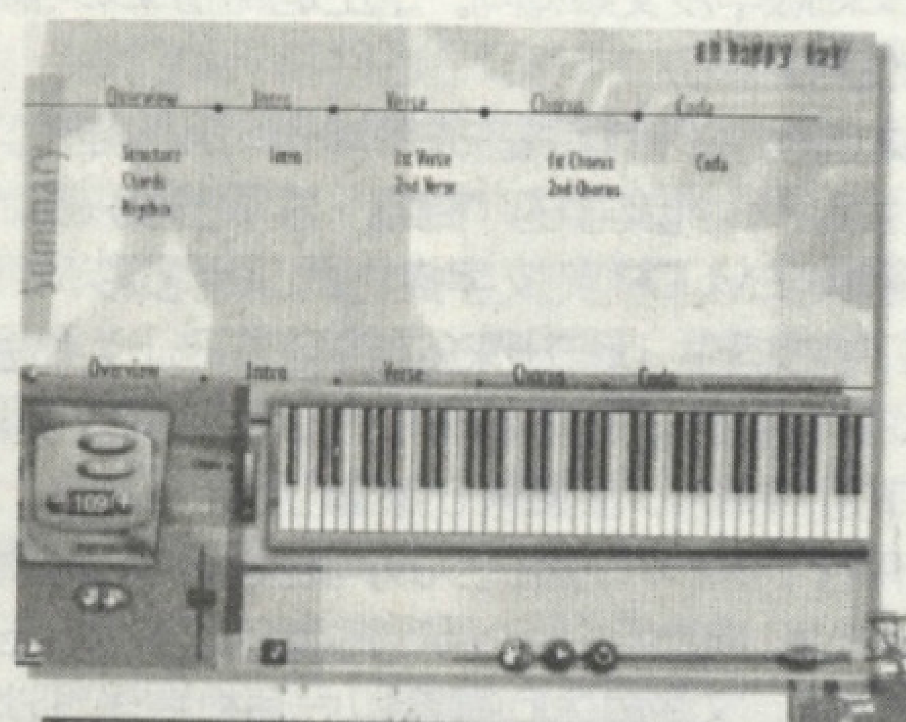
北京 Walker



提起法国的Ubi Soft公司大家一定非常熟悉，他们出品的《雷曼》系列、《生死赛车》（pod）等游戏在国内风靡一时，该公司代理的《魔法门英雄无敌2》、《红线飙车》、《玩具军人》、《虚幻》等等也为广大玩家所津津乐道。但Ubi Soft公司在多媒体光盘产品方面也有颇多建树，这一点可能了解的人就不多了。最近拿到一套Ubi Soft出品的多媒体教学光盘，一试之下感到水平果然不同凡响，这里将分期为大家介绍。

这套光盘属于Ubi Soft公司的LEARN&PLAY系列，Piano Hits这张光盘通过对风格各异的7首歌曲的练习，充分利用多媒体教学手段迅速提高你的钢琴演奏技巧。光盘的安装非常简便，仅需约1M硬盘空间。启动程序，爵士风格的钢琴伴奏伴随一段充满现代艺术动感气息的过场动画带你来到了色彩斑斓的光盘主画面。本光盘所使用的7首歌曲分别是艾尔顿·约翰的《你的歌》（your song）、约翰·列农和保罗·麦卡特尼的《麦当娜女士》（Lady Madonna）、约翰·列农的《想象》（Imagine）、H.佩齐汉姆和斯汀的《黄金之地》（Field of Gold）、乔治·杰克逊和汤姆·琼斯三世的《过去日子的摇滚》（Old Time Rock and Roll）、埃德温·R·霍金斯的《啊快乐的一天》（Oh Happy Day）和史蒂夫兰德·摩里斯的《你难道不为这件事担心吗？》（Don't You Worry 'Bout A Thing），风格包括浪漫情歌、美国南部的节奏布鲁斯和经典摇滚。怎么样，是不是很熟悉啊？

每首歌曲均可由以下三个选项进入：Music（音乐）、Lessons（课程）、Words（歌词）。在Music（音乐）一节中，你可以完整收听全曲，也可以分节细听。你也可以选择只听伴奏、听钢琴加伴奏加歌唱和只听钢琴。选择只听钢琴时还可以分别选择只听左手、只听右手和双手齐弹。在听歌的同时你可以在屏幕上方看到同步显示的歌词和曲谱，在屏幕下方根据你的选择有专家弹奏的同步录像演示或动态钢琴键盘演示。如果你有外接的MIDI设备，你还可以在伴奏下自己弹奏一曲并录入电脑，通过重放检验自己的水平。



在Lessons（课程）这一节中包含了演奏全曲所需要的所有技巧，你可以一步一步跟随电脑进行练习。

Metronome（节拍器）：就不用介绍了吧？这是学习钢琴的人们不可缺少的工具。不过电脑里的节拍器可以让你随心所欲地改变速度，一切简单到只需鼠标一点。

在这一节里你同样可以任选段落进行练习，在练习中可以左右手分别选听，练习中电脑会给出正确提示。你也可以将自己的演奏录入电脑，并与电脑的演奏进行对比，在你演奏错误的地方电脑会在动态钢琴键盘上用红色标示出来并用声音提示。

在Word（歌词）一节中有所选歌曲的完整歌词，同时可以听到MTV风格的全曲演唱。在这里同样可以选听清唱、钢琴和完整的全曲。

在系统主菜单中，你可以任选所有歌曲的不同部分开始学习，而不一定必须按顺序学习。Technics选项收集了音乐和钢琴演奏的一些基本理论和技巧供你参考；Help选项提供了一些系统功能的设定。

纵观整张光盘感觉制作十分精良，每支歌曲都有一套自己的界面，而且界面设计得与歌曲的韵味十分相称。这些界面包括程序的片头、主界面、主菜单又都具有内在的统一风格，整张光盘在后现代的动感之中夹杂着一丝细细的怀旧思绪，让人不知不觉已沉浸在音乐世界之中，而忘却了学习的枯燥和辛苦。



本次介绍的《心跳回忆桌面装饰——虹色青春》(Tokimeki Memorial Desktop Accessary —— Nijiiro no Seisyun)PC版于1998年2月26日发行，是《心跳回忆话剧集——虹色青春》的资料设定集。它包括了《心跳回忆话剧集——虹色青春》的大量游戏画面、壁纸、图标、对白、背景音乐、屏幕保护程序等。下面先简单介绍一下《心跳回忆话剧集——虹色青春》这个游戏。



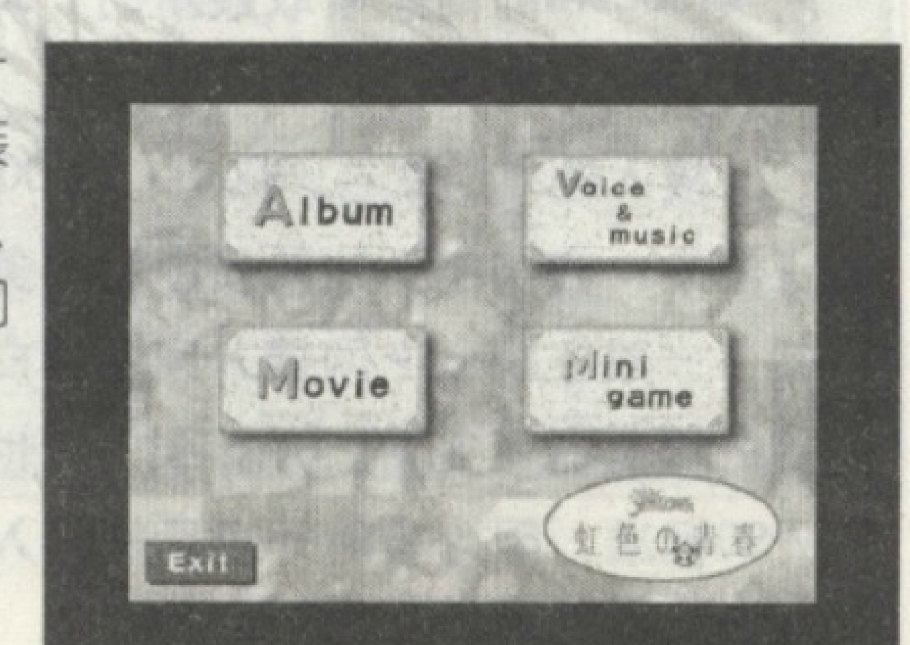
《心跳回忆话剧集——虹色青春》(Tokimeki Memorial Drama Series Vol. 1 —— Nijiiro no Seisyun)于1997年7月10日同时发行了PS版和SS版，其玩法与风格是和《心跳回忆》完全不同的冒险游戏。《心跳回忆话剧集——虹色青春》的女主角是受欢迎程度仅次于藤崎诗织的虹野沙希，不过藤崎诗织、如月未绪、镜魅罗、早乙女优美和早乙女好雄等其他人物都会以配角身份出场，而且还增加了秋穗实和栗林三枝两个新人物。



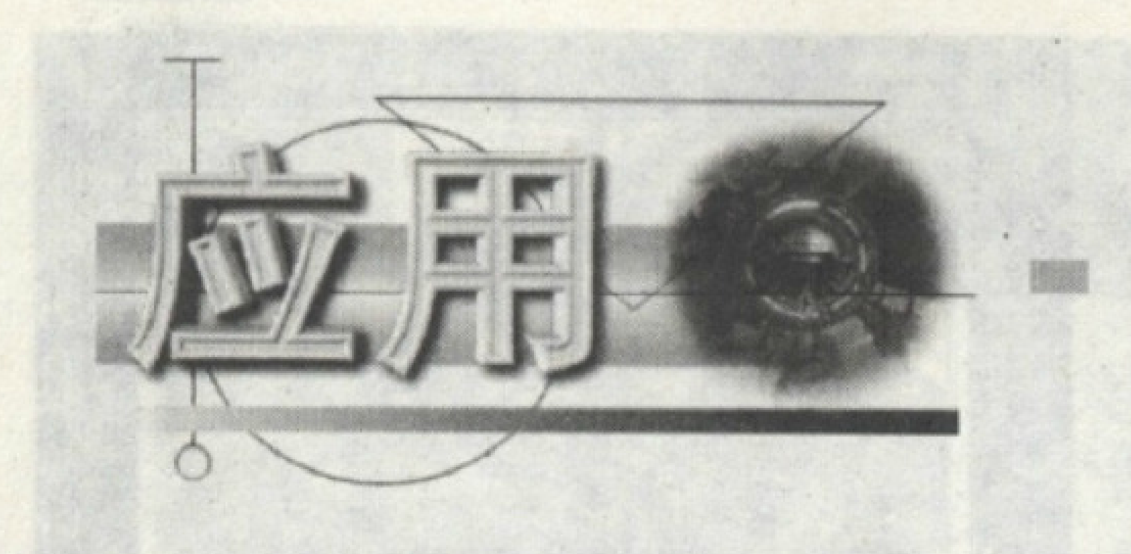
游戏从主角进入光辉高校的第二年春天开始，男主角是足球社的16号前锋队员，当初进入足球社也是因为虹野沙希的关系。男主角虽然是二年级的队员，但由于被一年级的泽渡代替而没有当上正式队员。为争取成为校际足球赛正选成员和追求足球社经理虹野沙希，主角要不断苦练球技。白天玩者主要是控制主角在高校中活动，依时前往足球社做练习。如果对日间练习的结果不满的话，玩者可以选择夜间到神社练习。在不用上课的日子，玩家还可以进行约会，在游戏进行中另有许多特殊的事件。

这张资料设定集不需安装（安装屏保除外），直接运行后，你可以选择安装屏保、视频播放程序或直接进入主界面。

主界面中有四个选项可供选择，分别是：Album（相册）、Voice&music（配音和配乐）、Movie（动画）、Mini game（小游戏）。相册中可以欣赏游戏中的很多画面；配音中可以听到虹野沙希在游戏中的对白（笔者认为这款游戏的画面在现如今已经算不得很好了，但声音绝对值得一听）；动画也值得看一看；迷你游戏是一个为虹野沙希选服装的小游戏，分别选择围巾、上衣、裙子、鞋，然后搭配在一起，看看整体效果如何？

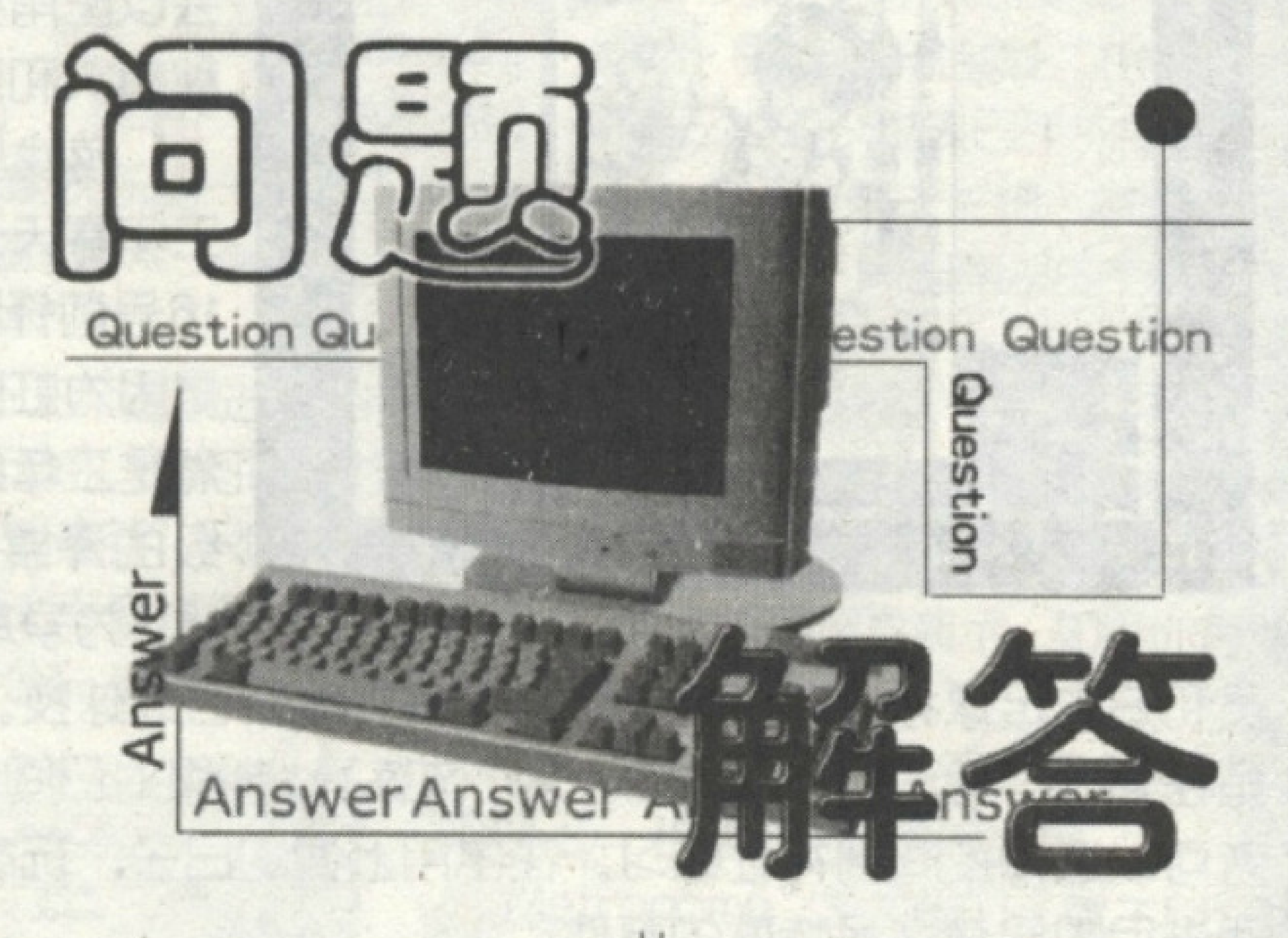


《心跳回忆桌面装饰——虹色青春》，“心跳迷”们不容错过噢！



北京eaglet问：

我买了一台TP-LINK的FM56K V.90Modem，使用的是Rockwell的芯片，包装及外壳上均标明支持V.90标准，实际为K56flex标准，但随机带的说明文件称可以通过软件升级到V.90。当我用随机带的flashrom软件升级时，发现Flash-Load选项中主要有三种标准，分别为：V90 ITU Standard、K56 Transitional、NEW v.90，但厂家只提供了前两种的升级文件。当使用V90 ITU Standard时，显示接入速率为33600bps；使用K56Transitional时，显示接入速率在36000-44000bps之间。以上的三种V.90标准，哪一种是真正的V.90标准？用56K Modem接入Internet时，显示的接入速率通常在36000-40000bps之间是否正常？



上海宗成答：

你可以去所买Modem的厂家的主页下载，或到所买Modem的商家索取最新的V.90标准软件升级程序。

接入速率通常在36000-40000bps之间的现象是正常的，它与电话线的质量和服务器的拥挤程度有关，一般在晚上上网接入速率比白天高。如果你上网的服务器不支持V.90标准，你也不必急于升级为V.90标准，因为有时升级后的接入速率反而比升级前低。

云南彭晟问：

我是《大众软件》的忠实读者，也是一位程序设计人员。最近在做软件时需要阴阳历的转换，能否告知哪里能找到阴阳历的转换算法？

北京Panda答：

农历是用干支记年，例如1998年是戊寅年，其中戊是天干数，寅是地支数，天干在前，地支在后。

公历农历互算法如下：

（公历年序数÷10）的余数－3=天干数

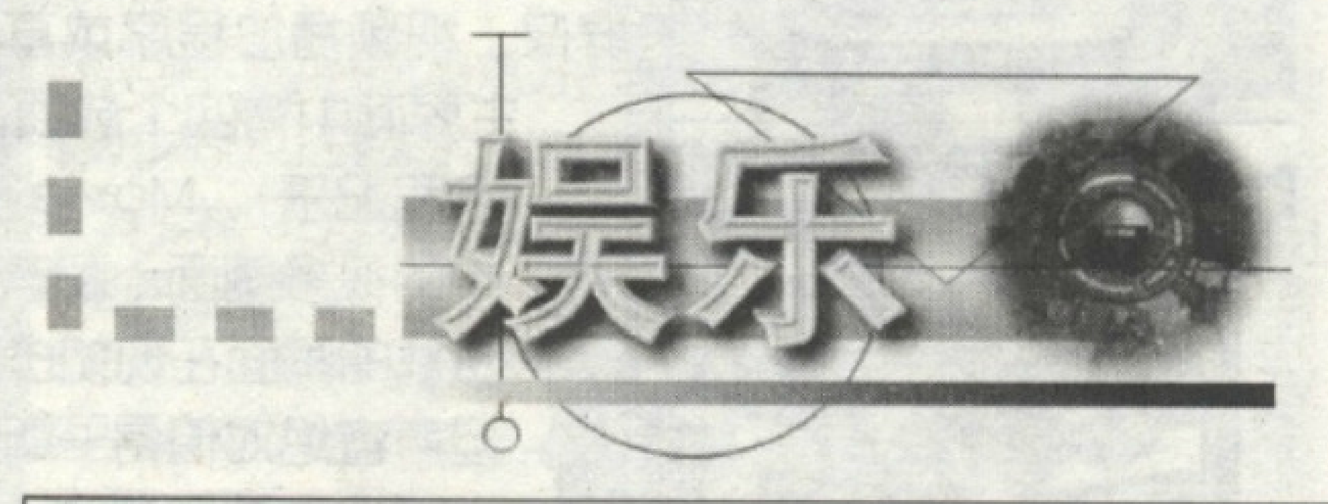
（公历年序数÷12）的余数－3=地支数

例如1998年除以10余8，8减3等于5，即天干中的第5位戊。1998除以12余6，6减3等于3，即地支中的第3位寅。

附：

天干：甲、乙、丙、丁、戊、已、庚、辛、壬、癸

地支：子、丑、寅、卯、辰、巳、午、未、申、酉、戌、亥



北京玩家问：

我在玩《工人物语Ⅱ》金版时遇到以下几个问题：

1．各种兵营为何均只有一个士兵，如何增加兵营里的驻军？（我已有很多啤酒）

2．矿工、农夫均为有限的几个人，如何增加？以免出现有农场建好后无农夫或矿山无矿工的现象？

3．攻击时是否只能单挑？

北京flamed答：

1．点击兵营，可以看到有个金币符号的按钮，不要把它叉掉，它的意思是允许对这个兵营里的士兵进行训练升级。《工人物语 II》的设定很奇特，比如你的堡垒可容纳9个士兵，但开始只能有一个，当你训练他升级之后，就会马上补充进来一个，你的一个金币可以使兵营中所有士兵(能升级的)全升一级，这样对越大的兵营越好。金币可以通过采矿、冶炼得到。

2．点击主基地或仓库，可以看到你的工具数量，其实也就是各种工人的数量，因为只要有工具，就会有人去装备，而你是不会缺人用的。你可以采矿冶炼得到更多的工具，如果关卡限制则可把已经耗尽的（就是提示exhasted的）矿场（农场是耗不尽的，但想换个好地方也可以）一把火烧掉，再另外重新建设即可。虽然有这些，但还是要充分利用有限的工人，否则的话只会消耗粮食而什么也干不成。

3．这个游戏战斗只能单挑，但你的一个将军就可以打过一群低级士兵，没有群斗又有什么关系？

上海simon问：

在玩《魔法门VI》时遇到一个问题，游戏不能以全屏方式进行，只能在窗口中运行，而以前无此问题。我曾重装过Win95，再重装《魔法门VI》，也不行。望能指点一二。

北京张力答：

进入游戏后，按下F4键就可解决。

杭州chxuefan问：

我近日玩智冠的《水浒外传》，当在景阳冈痛扁“御猫”后，无论如何也走不过景阳冈，真是急死我了。

福州王健答：

当你率众痛扁“御猫”后，虽然前进受阻，但却能听到一声惨叫，似乎是“御猫”所发。赶紧下山，来到景阳岗山脚下众人饮酒处，会看到武松，与之对话得知“御猫”已被武松做了下酒菜，对话完毕即可继续赶路。



读者Liu Rui问：

在Win98中文版下使用Access97中文版时，遇到下面一个问题：

建立一个数据库后，将字段“个人照片”设置为OLE对象，在插入对象(BMP位图)时，选用由文件创建，链接(非嵌入)，未选“仅显示图标”，而后压缩数据库退出，发现该数据库竟大大增加，以一寸照片(25X37mm)为例，选用BMP格式插入(链接)，原BMP图像约为40K，插入(链接)前后，均进行数据库压缩，文件竟增加了100多K。因此，如果有1000多人的照片要输入，则最后数据库文件有100多M，接近Access一个数据库文件MDB的上限(125M)。如果在插入对象时，选择“仅显示图标”，则数据库文件增加得很少，满足对大量人员的输入。但这样将无法在窗体上显示出图像，仅显示一个图标。

为什么？又该如何克服呢？

北京读者问：

我在玩《三国志曹操传》时，遇到一个问题，就是部队升到一定级别后如何转职？恳请高手给予指点。

读者Mountain问：

《国王密使之永恒的面具》中，在第一个村庄，为了消灭一个黑影妖怪，那位教堂前的魔法师要“我”找三件东西，“我”已找到其中的“蜡烛”和“火把灰”，小弟费了九牛二虎之力也找不到“the ring of dead hero”(大概是圆圈之类的东西)，望各英雄助小弟一臂之力。

半月刊 大家谈

从月刊到半月刊可以说是《大众软件》成长过程中的一件大事。一直关心着我们的读者也纷纷来信，发表了个自的看法。

大连 冯文斌：您好。我是贵刊的忠实读者。前几天到街上买《大众软件》，发现贵刊与以前有所不同，开始还担心又有盗版出现呢，但大略翻看一下以后，感觉是真货就买回家了。今年的杂志虽然页数少了，彩页也变成了4页，但我觉得改版后的杂志比以前更好，至少我喜欢半月刊的形式。一个月的文章量是以前的两倍，新闻的时效性提高了。

山西 高宇：我是昨天才买到第1期的，看后总体感觉不错，就是觉得内容有些少，不过瘾。但我一想，用不了几天就又可以看到新的，就心满意足了。

北京 刘亚楠：1999年第一期大众软件我已看了，由于出版时间不像以前那么早了，因此令我们感到颇有些神秘色彩。看了以后感到的确不错，不瞒各位，我早就盼着大众软件能办成半月刊，如今终于成了现实。

邢震伟：经过十二月份和新年三天的漫长等待，在元月4日我终于拿到了99年改版后的第一期《大众软件》杂志，看到那具有独特风格的封面，我激动万分。凭心而论，还是有些变化的，可就觉得看着不过瘾，有些薄。

河北 李卓：公元1999年1月1日九时许，当我收到那件渴望已久、印有"大众软件杂志社"的、沉甸甸的邮包时，我迫不及待地以最快速度拆开，展现在我面前的是一本全新的1999年1月（上）期的《大众软件》。看着那多彩的封面和彩页，如饥似渴地阅读着丰富的内容，感觉着阵阵的书香，我心里十分欣慰：我没有选错，就是它！在这新年之际，我代表我自己和所有能代表的人向辛勤工作的你们表示深深地感谢和祝福！祝你们心想事成，工作顺利，杂志越办越好，Money越赚越多！（不用谢了）

老观众 tlyaoyao：闲话少提，看了1999年第一期的封面广告，我终于又买了一本。本来我打算今年不买《大众软件》了。但看在《心跳回忆》双碟38元份上我又掏了5元。请注意看在广告的份上。本来杂志的好坏不关我事，觉得不好不买是了，大众软件几十万读者不多我一个，但我不愿一本伴我多年的杂志就这样没落。（多说一句从创刊号到1999年第一期一本没拉下）懒了不想多说了，一句话（我的很多朋友都这样说）你们做的太杂了，没用的太多了，读者成熟了，我们的选择不是一本了，别当我们是孩子了，你的形象在我心里零点以下了。1999年你们做了一件好事，《心跳回忆》38元。不错！不错！不错！

河南 王予竹：看了这期杂志，给我印象最深的就是那乱七八糟的封面（封面设计的同志别生气！）完全没有了以前的那种立体感，反而看了让人心里不舒服，连条码都跑到封面上了！还有，那几个封面上的有大众软件特色的按钮也不见了，我认为"上"这个字印成灰色不太好看，没有立体感，还有1999，01几个数字，印在方框里，给人的感觉就象是网页的计数器，破坏了美观而且有了1上、1下，要它纯属多余！还有刊名那四个字的背景，不应发成蓝白2色，而应该是白色，还有封面右下角的POPSOFT几个字纯属多余，也破坏了美观，封面的图画太杂乱，也不象1998年那样突出，毕竟，大众软件是有广大读者群的大型期刊，应该有自己独特的形象，不应象这期这样把自己弄得像非法出版物，我觉得，大众软件坚持不在封面上登广告是非常好的，我完全支持，我认为封底也不应登广告，而登上"电脑美术比赛"的获奖作品。

浙江 陈洁：别了，《大众软件》——《大众软件》如今内容越来越多，东西越来越多，你们似乎各方面都想插一脚，以显示你们的"实力"。而事实正好相反，《大众软件》成了一个大杂烩，成了三教九流各类东西的集中营，我拿最近几期和往年的比较，却也实在看不出有什么退步的地方。再一想，顿有所悟。世界连同我们在飞速发展，而你们则在停滞不前！至于攻略则一改以往的作风，一篇篇倒好像是长篇小说的连载。要知道有时等一个月却只能换来1小时的进度时，你们能想象我们焦急而愤怒的心情吗？你们难道不懂什么叫望眼欲穿吗？TOP TEN排行榜更是无意义，每次总是几个人说几句换汤不换药的废话，似乎就只他们知道游戏的好处似的。

昆明 ？？？：看了1999年第1期《大众软件》我很不满意。改为半月刊后，杂志买到手明显地变轻了，一翻看，更是让人失望，1.新闻还是太老；2.硬件文章太多，且是许多媒体都已谈论多次的内容，让人无心再读；3.攻略太旧。热门游戏攻略如登不及时，不妨去登一些其他媒体顾不过来的精品小游戏（如成吉思汗、曹操传、叮铛大富翁）攻略。《大众软件》就是指面向大众的各种软件，故希望贵刊能真正介绍实用、最新的各种软件（当然包括游戏软件）。新闻注意时效性，否则就成旧闻了，希望能真正办出自己的特色，不要一味搞大杂烩。现在介绍电脑软件的杂志越来越多，竞争激烈，贵刊虽然历史悠长，影响甚大，但如不求创新，墨守成规只会被人超过，读者也会被拉走。

"爱之深，责之切"。无论如何我们都感谢这些热心的读者朋友。虽说还不及古人的"闻过则喜"，但"有则改之，无则加勉"一直是我们对读者所提意见的态度。毕竟办好《大众软件》是我们共同的心愿。

内蒙古包头市 李博：“幸运读者”是真的幸运or是按投票的顺序or other？本人投票不少次，却从没沾过边（如果按先后顺序，那我拿到杂志就第一个就投选票）。

答：“幸运读者”的设立是为了鼓励大家积极参与我们的GAME龙虎榜。只要您向我们投票，就有机会参加成为“幸运读者”。至于幸运读者是如何产生的呢？我专门找到了负责此事的编辑，观看了整个抽奖过程。凡是参与投票的读者我们都将其资料记录在案，每期“GAME龙虎榜”票数统计结束之后，即随机产生出十位幸运读者。想当《大众软件》幸运读者吗？快来投票吧！

江西 王文峰：怎样参与晶合聊天室，对来稿有什么要求？

答：既然是聊天室，当然是天南海北随您谈了，怎么会有什么要求呢？把您想说的话写信寄来（最好标明晶合聊天室收），只要您谈吐不俗，就会被记录在案，也有机会载入杂志。

读者 周柯：我最近在某杂志上看到用打印机接口接PS或超任手柄，做电脑手柄的文章。需到网上下载特殊软件，但因我无缘上网，所以希望贵刊能在二月份的配套光盘中收录这两个软件。

答：这个要求当然可以满足。如果其他读者有什么需要的软件，我们也愿意代劳。不过您这封写于1月5日的信，寄到我们这里已经是12日了，二月份的光盘制作已经进入了最后阶段，所以只能给您放入三月的配套光盘。到时请注意上市时间，晚了也许就买不到了。

江苏徐州 张辉：我是一位电脑游戏迷，现在玩电脑的年龄为五年了，一直想加入一个比较完善的电脑网迷组织。现在终于看见了晶合实验室要招会员，我真的很高兴。我想问一问怎样才能加盟，要填什么申请表，会员费是每月都交吗？请给我一个答复好吗？

答：晶合实验室是由喜爱电脑游戏，并有兴趣长期参与对电脑游戏进行评论、介绍、研究和探讨的发烧级玩家组成。晶合实验室成员不仅限于北京地区，全国各地的玩家均可以通过因特网加入到晶合实验中来。欲加入晶合实验室者请先通过E-mail（popsoft@netchina.com.cn）与实验室负责人取得联系，同时附一篇对电脑游戏的评论文章。凡正式成为晶合实验室成员均可获得大众软件杂志社给予的支持，杂志社将为每位成员报销当月上网费用300元，并赠送每月《大众软件》及《大众软件CD》各一册。还有其它优厚条件，如果您自信是个不凡的发烧玩家，就赶快发信来吧。

北京 huangjy：我作为贵刊的读者已经很久了。近日你们在中关村的读者服务部换了地方，不知搬到哪里去了，真是急人，望能快些告诉我。

答：您说的是以前在海淀路59号的海航分店吧，此店现以撤消。不过您不必着急，您可以到中关村现代电子市场二层的北京大众软件一分店选取您所需的商品。

南京 齐秉斯：1999年贵社还出3寸配套软盘吗？

答：很抱歉，从今年起本社已停止3寸配套软盘的发售。因为随着计算机硬件配置的提升，没有光驱的玩家已越来越少，加之本刊的配套光盘以双CD19元的价格面市，10元售价的3寸配套软盘已经完成了自己的使命，到功成身退的时候了。

北京 袁啸：我有个不情之请，请您们务必答应。我希望得到一份完整的《仙剑奇侠传》小说，只要能看见我愿以各种方式购买。希望你们尽快给我答复。

答：对于《仙剑奇侠传》小说我们真是很伤脑筋。登多了会有玩家骂浪费版面；不登吧，也保准有大批玩家要来拆杂志社，所以我们希望两方面的玩家都不要太感情用事。这里向大家透露一个小道消息，《大众软件》杂志社或许将单独发行全本的《仙剑奇侠传》小说。至于最后是否兑现，以后几期的杂志将给予明确答复。

朋友小胖：“微星幸运星有奖问答”的回答问卷可否用笔把问题抄在一张纸上再写上答案？

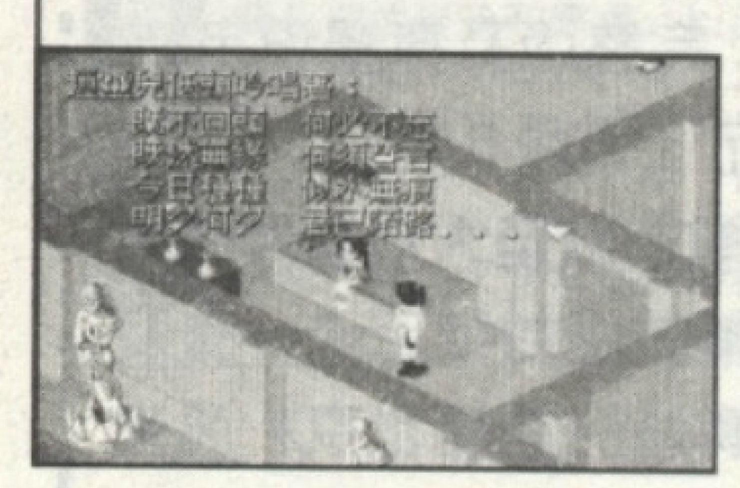
答：当然可以。但最好按原格式抄录。参赛者读者只需将问卷填上答案、邮编、联系电话、详细地址，并将答卷贴在信封背面寄回《大众软件》杂志社（北京市和平门邮局3056信箱；邮编：100051）即可。一月下期杂志面市仅十天，就有400多份答卷寄回，大家积极性之高真是出乎我们的意料。另外还要告诉大家的是，每月微星幸运星的奖品会随着微星公司新品的发售而更新，以保证您所获得的奖品不会是过时的产品。



浅析游戏的分类

本刊编辑部

在我们如今身处的九十年代末期，计算机已经成为了人们工作生活中不可或缺的伙伴。而计算机在日新月异地铸造着自己的辉煌的同时，作为其产业的重要分支——PC GAME也随之获得了令人眩目的发展。玩，是人类的天性，人类不会放过任何一个展示自己玩的天赋的舞台。PC GAME的发展过程在很大程度上体现着计算机软硬件的更新换代程度。人们借助计算机为自己营造出了一个个可参与其中的虚幻胜境，将人类本身的艺术及文化生活在PC GAME中获得了最大限度的体现。PC GAME不仅充分展现着人类的感情世界，同时也涵盖了千百年来人类亘古不变的幻想精神和开拓精神。其取材范围更是涉及广泛，几乎已经达到了无孔不入的地步。从上古洪荒时代到未来世界的星际旅行，从侠骨柔肠的江湖儿女到血肉横飞的杀戮战场，从经营上的精打细算到把握全局的宏观调控，从剑拔弩张的冷兵器对决到高科技的重装机甲，从神秘莫测的魔幻世界到光怪陆离的外星文明…………PC GAME在不断地随着人类大脑的开阔思维而开拓着其自身的疆域。所以，电脑游戏的发展，也可以说是人类本身形象思维的发展，是人类本身生活及发展的影射和延续。它所向世人展示的也就是人类自己的梦想。近几年，PC GAME不断推陈出新，在吸取其他PC GAME的精华的同时，另辟蹊径，匠心独具，从其种类来说可谓众说纷纭。罗马不是一日建成的，游戏的种类也不是从其起源就形成了固定的规格和模式。而且，新生类游戏不断壮大其同宗的阵营，终于自成一派。今天，在我们沉溺于这丰富多彩的游戏文化中的同时，不妨对现有的芸芸众PC GAME作一下简单的分类。虽然PC GAME的类型已向多元化和多极化发展。虽然，从我们的常规界限上来看，其发展已走向模糊!



（一） 角色扮演类：

角色扮演类游戏是PC GAME的发展历史中形成的第一大阵营。作为具有一定的情节，描述人物成长过程，表现事件始末的一种游戏，决定了角色扮演类游戏必须提供一个广阔的虚拟空间来供游戏者旅行、冒险和生活。虽然这个空间是虚拟的，但它也有其一定的生存环境和规则。由于该类的大多游戏较别类游戏更强调文字的表现，使角色扮演游戏能够更为贴切地表达人类的情感。而整个游戏的流程由战斗，进行贸易，解开谜题和繁琐的迷宫串在一起。在很大程度上满足了游戏者潜在的对拥有多姿多彩的不凡生活的渴望。此类游戏的代表作对于我们中国玩家来说自当首推那部由大宇资讯出品的不朽之作，被称为角色扮演类游戏的“终结篇”的《仙剑奇侠传》。

（二）战略角色扮演类：

战略角色扮演类游戏比一般意义上的角色扮演类游戏更强调的是战斗的场面。而在游戏中，不再有角色扮演游戏中令人头疼的迷宫。与传统的角色扮演类游戏相比，战略角色扮演类的游戏保留下了游戏完整的故事情节，以及贯穿整个游戏始末的主线（大多为单线制）。由于这一类游戏对战斗过程的注重，也注定了各类道具在游戏中的重要。所以在游戏中，游戏者所要关心的就是战斗、贸易。再战斗、再贸易。以籍此来推动游戏流程的延续。大家熟悉的由大宇资讯出品的《天使帝国》系列，就是战略角色扮演类游戏的佼佼者。



（三）动作角色扮演类：

我们在前面提到，战略角色类游戏注重的是游戏的战斗场面。而在动作角色扮演类游戏中，顾名思 义，就决定了其特点即是在角色扮演类游戏的基础上，融入了动作游戏的成份。在游戏的结构上更为合理，具有极大的开放性。该类游戏大多由NPC，或是大量随机产生的任务和多线式的分支情节来引发剧情，使人觉得在前方永远有着崭新的旅程在等着我们去探索！ 在游戏的操作和流程上，给了游戏者更大的自由度。比其它角色扮演游戏具有更为强烈的参与感。唯一不足的是该类游戏的故事仅仅注重情节的诡秘，对游戏中人物的内心世界交待得有些欠缺。此类游戏的代表性作品当首推Blizzard出品的《暗黑破坏神》（Diablo）。

(四) 冒险类：

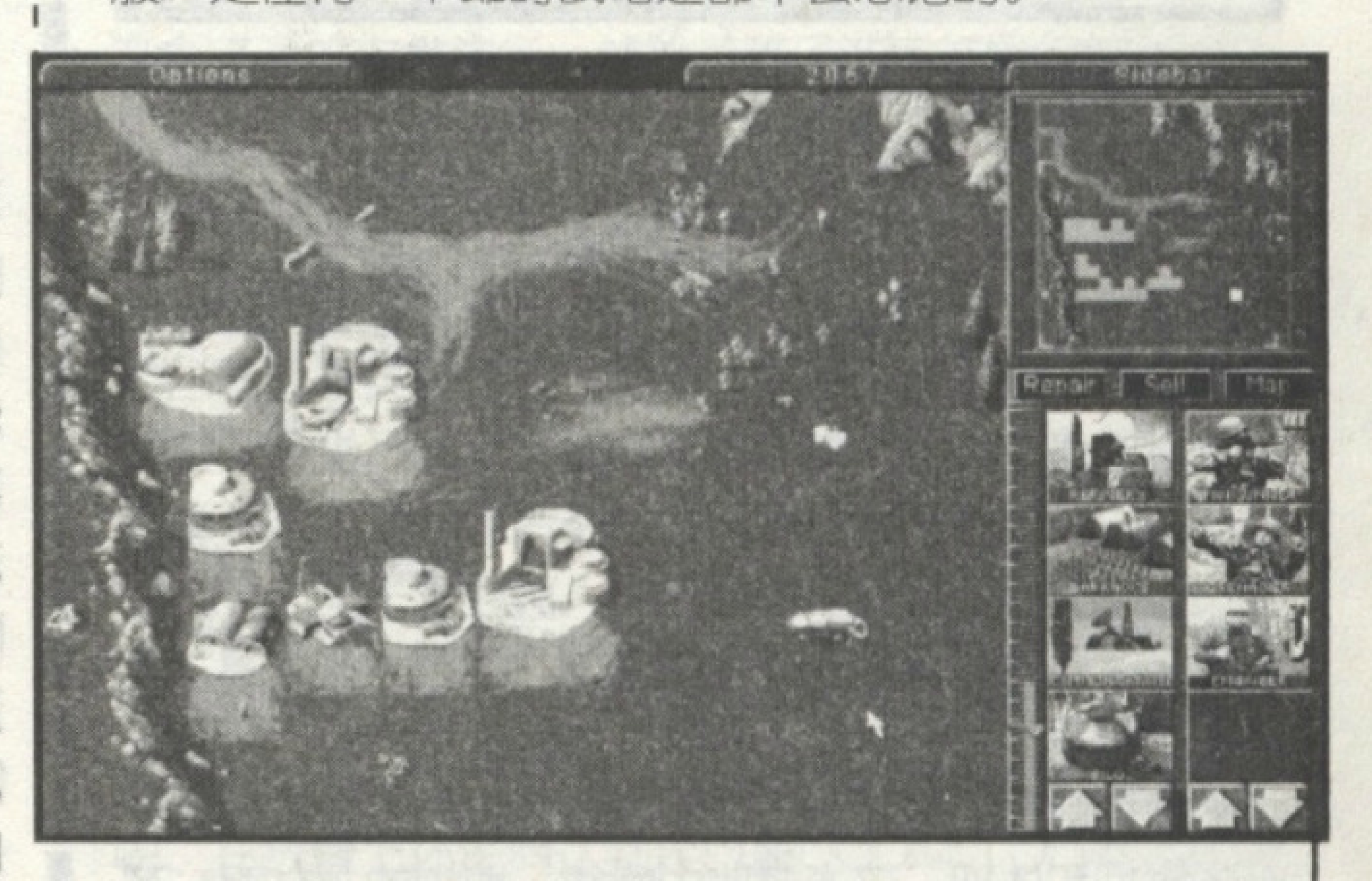
冒险类游戏所能给游戏者带来的是一道又一道的繁琐而又相互关联的谜题。而这些谜题，则被由一段引人入胜的故事或是几个支离破碎的却又丝丝入扣的情节片段所构成的主线所串联。游戏者通过想方设法搜集线索去解开谜题，从而推动游戏的进程向前发展。冒险类游戏具有较强的逻辑推理的性质。是用游戏者的智力去挑战游戏中为游戏者所设下的各种类型不同的障碍，利用游戏所提供给游戏者的任何线索，在不断的探索中去发现最后的秘密。使自己的好奇心也获得极大的满足。此类游戏的代表作Westwood的《凯兰迪亚传奇》系列应当仁不让。

(五) 动作冒险类：

动作冒险类游戏在很大程度上融入了动作类游戏的视觉刺激，主角的举手投足无不需要游戏者的自行操控，加上冒险类游戏所特有的大量谜题，形成了冒险类游戏的另一大旁系--动作冒险类。在动作冒险类游戏中，用使用实物道具来替换掉了需要文本格式交代的谜题。所有谜题的答案都隐藏在游戏者所经历的游戏进程中。在很大程度上，将考验游戏者的智力转化成为对其分析判断能力的直接考查，在增强了一定的真实度的同时，也削弱了游戏中的冒险成份，似乎在默默完成着向着动作类游戏的转化。此类游戏的代表作自当首推Eidos出品的《古墓丽影》系列。

(六) 即时战略类：

终于到了我们如今PC GAME界的骄子——即时战略类游戏。此类游戏自其开山鼻祖《沙丘》初露端倪以来，就以其独特的生产和战斗模式及掌握在游戏者手中的高度的自主权而受到了广大游戏者的推崇。后来，随着多部同类游戏的面世，能看出该类游戏也在不断地完善自己。如在悄悄地完成着从2D画面向3D方面的过渡。随机即时生成的地图，多样的兵种和武器，合理的利用有限的资源，加上如今风行的联机对战模式，使“和人斗，其乐无穷”成为文明的对决。大大增加了游戏的耐玩度。相信由Westwood出品的《命令与征服》是任何一个即时战略迷都不会忘记的。



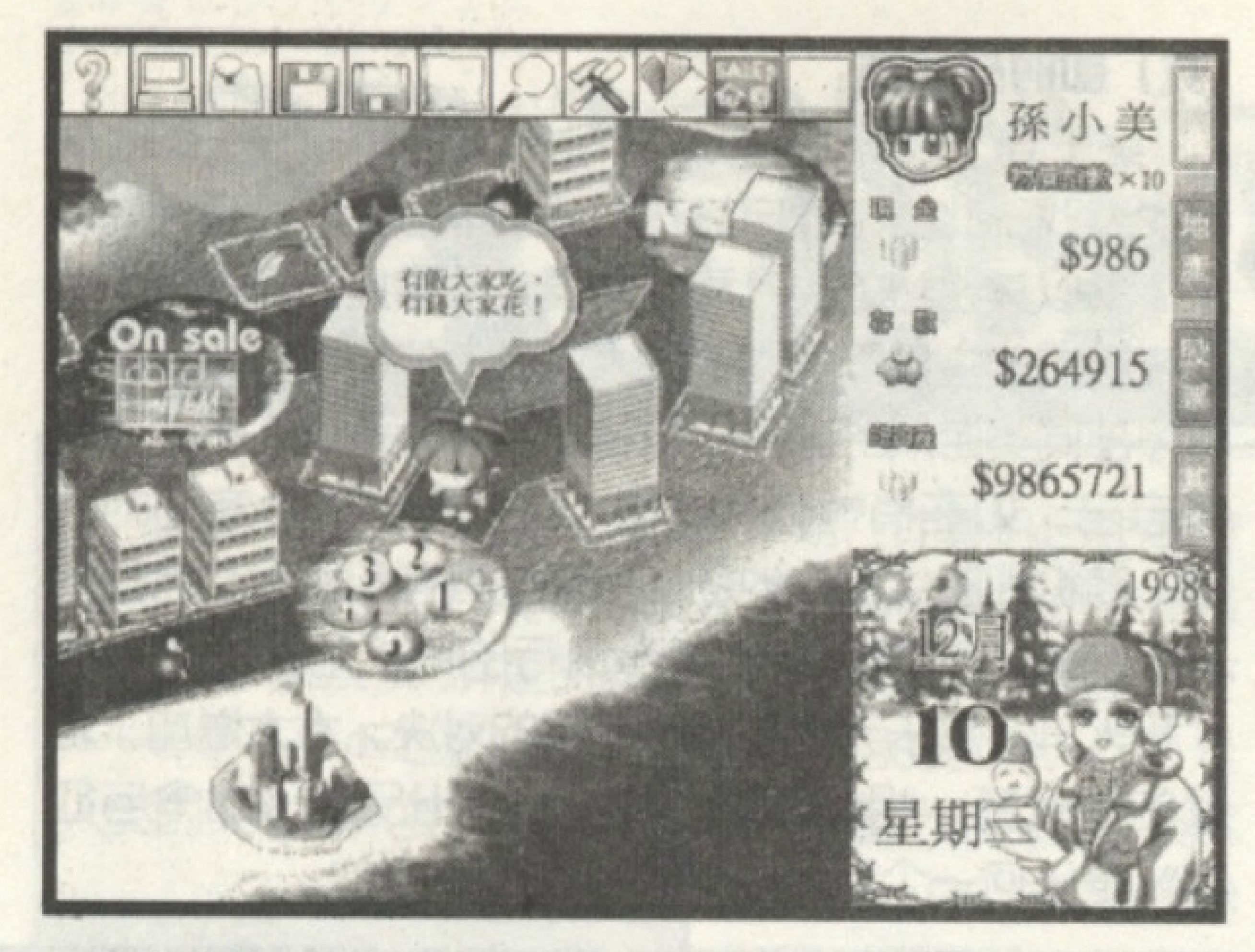
(七) 回合制战略类：

如今的回合制战略类游戏，大多脱胎于图版，且被发扬光大。既然叫回合制，此类游戏便会在游戏的行动上受着一定的限制。在这一点上和战略角色扮演类游戏有相似之处。但回合制战略类游戏没有象战略角色扮演类游戏那样，本身具有一套完整的升级体系。这是因为战斗在此类游戏中并不是游戏者需要注重的，如何在有限的行动范围内让有限的单位和资金发挥最大限度的作用，是回合制战略类游戏的精髓。在回合制战略类游戏中New World Computing推出的《魔法门——英雄无敌》系列是该类游戏中的无上精品，对于这个游戏我可以十分负责任地说，这是一个完全可以玩到下一个世纪去的游戏！



(八) 策略类：

许多人都知道计算机的特长并不在于因为它能够在短时间内运算出多少多少的多边形。其实，计算机的最



大特点是其逻辑分析能力，而这个特点也恰恰适合策略类游戏的发展。策略类游戏在某些方面和回合制战略类游戏有些相似，所不同的是策略类游戏所具有的是一个贯穿全局的时代或时期，而不象回合制战略游戏那样由一个个的片段来推动游戏的发展。在策略类游戏里，可以说游戏者的每一个指令都可能会对全局产生至关重要的影响。在游戏中的发展和创业及合理分配手中所掌握的资金或资源，运筹于帷幄之中，决胜于千里之外。制订适合本方具体情况的计划或措施，小至一座大厦，大至一个国家，一个时代，乃至人类的整个历史。所有一切的生死存亡，盛兴衰亡都将在游戏者的思路中获得充分的贯彻和体现。这类游戏中席德·梅尔的《文明》系列恐怕没有什么玩家不知道吧！

（九）模拟类：

人类的生活环境和空间是有限的。俗话说：三百六十行，行行出状元。如果有人想三百六十行，行行成状元，这在现实生活中是完全不可能的（至少现在还不行）。那么，“模拟”便是唯一的途径。而在PC GAME中，模拟类游戏占着十分重要的地位。它以现实存在或虚拟存在的事物作为模拟对象，以围绕该被模拟的事物所能发生的事件为行为空间。而模拟类游戏的精髓就是游戏者对模拟事物的直接控制。随着游戏者对游戏中某些需求上的分化，模拟类游戏将其模拟方向重点放在了战斗模拟上。在现今的模拟类游戏中，各种年代和型号的战斗机的空中骑士对决，在深海中静悄悄地等待着猎物的潜艇追杀，驰骋在荒原山地中的坦克大绞杀，甚至在神秘莫测的外星空间，都能有模拟类游戏迷们的狂热身影。此类游戏中JAN'S的《长弓阿帕奇》系列无论在游戏的拟真度上和作战环境的真实性上，都是此类游戏中的上品。

（十）桌面类：

桌面类游戏曾在PC GAME的早期涌现出大量作品。从其形式、数量和在流行推广上，都在PC GAME发展的早期起了不可忽视的作用。此类游戏不追求逼真的视觉效果和逼真的音响效果。大多无情节和情节简单。而是追求形式上的新颖诱人，逻辑严谨，具有明显的挑战性和娱乐性。游戏普遍采用轮流制或多人制，规则简单，没有人物感情的干扰和情节的遮盖，在简单中营造趣味，在平淡中施展对抗，又通过有限的空间来布设技巧。大有：谈笑间，强虏灰飞烟灭之势。桌面类游戏中不乏精品，《大富翁》系列，充分体现出了这一方寸之间的对决。

（十一）竞速类：

轰鸣的马达声，多变的赛道，崎岖的路段，耳边刺耳的风声呼啸而过。你必须全神贯注，驾驶着自己心爱的赛车，不能有一丝一毫的闪失。有时，你还得应付那些爱管闲事的警察！这就是竞速类游戏。如今，该类游戏中又加入了水上运动，如：赛艇及摩托艇，使游戏的涉及面更为广泛。加上如今3D技术的飞速发展，竞速类游戏是在此方面最大的受益者。在强大的3D加速下，华丽的景色，逼真得让人窒息的赛车，使驾驶特性得到了近乎真实完美的再现。如今，又有大量的模拟和动作的因素加入了此类游戏中。总之，竞速类游戏的宗旨就是：速度——我们的第一生命！此类游戏中的代表作是由电子艺界出品的《极品飞车》系列。

（十二）体育类：

最大限度地满足游戏者对体育的娱乐性的要求，满足那些体育爱好者加PC GAME迷的体育类游戏也是PC GAME中的另一热点。所有的体育游戏都有一个趋势，将球员的真实身份及资料完整地搬到游戏中去，并对每一个球员的各项技术指数做了量化的处理。利用体育明星的号召力，使游戏更能吸引游戏者。和竞速类游戏一样，3D技术给体育类游戏增添了更大的活力。观众的欢呼声，逼真的游戏环境，栩栩如生的比赛画面，精彩的镜头回放，我们还能再奢求什么？另外，还有一些非主流体育项目，如今也被加入了体育游戏中来，如：钓鱼，打猎等。体育类游戏的代表作品就是由E A sport出品的FIFA 9X系列。

（十三）经营类：

经营类游戏，顾名思义，便是和商业有关。它旨在透过虚拟的商业背景或氛围，通过不同的行业及其经营，以游戏的方式与电脑对手来展开优于雄兵的商场或同行业间的较量，能让游戏者充分体会到商业活动中的

各种手段。在游戏中操控这个虚拟的你，在商海风波中不择手段，从而在这个虚拟的经济环境中立于不败之地，能够给游戏者一个人在事业上取得成功后的那种成就感和满足感。此类游戏的代表作是由Ubi soft发行的《世界足球经理》。

（十四）射击类：

射击类游戏在游戏中的重要性是不言而喻的。该游戏的特点是游戏中主要以远距离攻击为主，并且不存在跳跃动作。射击类游戏历经了从简单到复杂，从单色到多色的变革，现在不仅游戏画面越来越豪华，难度和刺激程度也因游戏者的更高要求而水涨船高。而且加入了宝物的设定。并佐以优秀的画面质量和音效，及良好的操纵性，加上适当的游戏难度的设定。使该类游戏游戏在3D技术大放异彩的今天，仍有大量的支持者。代表游戏《雷电 2》

（十五） 动作类：

动作类游戏主要是指2D传统动作游戏。此类游戏的特点是具有多样的攻击方法，不仅短程，而且能远程攻击。再加上随时出现的种种机关，道具的应用，以及动作的多样性（主人公不但可以走，跑和跳跃。还加入了爬行，翻滚及飞行等多种动作，使游戏的乐趣倍增！而在某些游戏中，已加入了3D的贴图技术，使动作类游戏开始从卡通画风向3D的流畅画面过渡。此类游戏的代表作是Ubi soft出品的《雷曼》系列。



（十六）主视角射击类：

主视角射击类游戏的名字就注定了该类游戏必须是第一人称视角的游戏。在游戏的流程中，应以徒步的人类运动方式为主，而游戏中的主角必须具备平移的能力。此类游戏满足了每一个梦想作英雄的人的愿望。在对恐怖的营造上和对死亡的分析上烘托出了不同的气氛。幽暗的回廊，诡秘的祭坛，触目惊心的干尸及邪恶的怪物，可谓触目惊心。加上如今迅速发展的网络化，更是培养出大量的“孤胆枪手”。生存的战争是残酷的，强者间的对话取胜的就是强者中的强者。此类游戏的代表作品当之无愧的就是《毁灭战士》系列。所以，此类游戏又叫Doom Too类游戏。

（十七）养成类：

此类游戏是少有的适合女孩子玩的游戏。它交给游戏者治理的不再是一个国家，或是一个行业，而是一个活生生的人。游戏者将在一段设定的时间内照顾并规划这个孩子的衣食住行，或为这孩子选定好固定的目标，并用游戏中的指令去实现它。平心而论，这更适合细心而具有母性的女孩子。一般来说，此类游戏多是多种结局，所以孩子的发展方向更是五花八门。这是一个充分表现游戏者爱心的游戏类型。代表作品如：《美少女梦工厂》系列。

（十八）其它类：

我们不妨也叫这一类游戏为“模糊类”，这一类游戏自其面世以来，人们利用现有游戏分类的规则总是对其的分类感到无所适从。有的是因为该游戏的独树一帜，在数量上还没有达到足以象DOOM TOO类游戏那样自成一派。有的是因为游戏中融合了其它类游戏的特点，一时还不能对其定下一个确切的定义。也许有朝一日，它们中的某一游戏就成了一个全新的游戏种类的开山鼻祖。如：《大航海时代》系列及《盟军敢死队》等。

（十九）资料设定集：

说它是游戏，倒不如说它是游戏的附属产品，它所提供给游戏者的不是精彩的游戏，而是那些和游戏有关的且同样精彩的如：动画、音乐、图片等多种周边产品。它给游戏者带来的是一种游戏以外的享受，是游戏其本身的延续。此类产品如：《心跳惊喜箱》及《机动战士高达》。

其实，游戏的分类可谓是五花八门，游戏界并没有一个具体的行业标准来加以规范。本刊编辑部参照早期的分类标准对现有的PC GAME做了一次简单的分类。现在，我们将它公诸于众，给广大的游戏爱好者们作为参考和借鉴，也希望大家来信探讨。我们将来会以此分类为标准，将更多的国内外的优秀游戏介绍给读者，这也就是这次对游戏进行分类的初衷。



半条命

北京 Dragonlance

1998年下半年，出现了这么一个PC GAME。它先是在一年一度的E3大展上出尽了风头，荣获最佳PC游戏奖及最佳动作游戏奖。然后又在上市不久便击败了众多的经典游戏大作，一举登上了PC GAME界权威的TOP 100的榜首。这个富有传奇色彩的游戏就是由世界著名的游戏公司Sierra推出的3D射击类游戏Half-Life，译名：《半条命》。

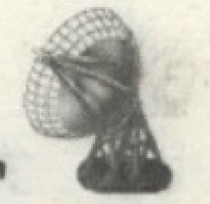
一提到3D射击游戏，我们总是会联想起不停地在迷宫中往来穿梭，不停地去寻找目标，然后是不停地射击和杀戮。尽管在《雷神之锤II》和《虚幻世界》中迷宫已被广阔而华丽的空间场景所代替，但3D射击游戏依然摆脱不了手疾眼快但头脑简单的难堪境地。《半条命》的出现改变了3D射击类游戏的这一弊端。在该游戏中，光动动手指头是远远不够的，如果想过关的话，还要多动动脑子。

游戏的制作者们为玩家营造出了一个几近真实的世界。通过VALVE游戏制作组独立开发的极为出色的游戏引擎，经过3D技术处理出的更为平滑的画面，更为华丽的光影效果和更为细致的多边形骨架，使游戏的流程犹如电影般赏心悦目。但《半条命》真正吸引玩家的地方，还是在于它的内涵和一些不同于其它同类游戏的设定。和以往的3D射击类游戏不同的是，该游戏中加入了NPC。NPC会主动上来和你搭话，这为可能已在枪林弹雨中杀红了眼的玩家带来了一丝暖意，令你觉得并不是所有的人都同你为敌。游戏中的窗户和箱子可以用铁棍撬开，几乎所有的布景都可以被玩家所改变（射击或施以拳脚），这对一些破坏狂级的玩家倒是一个福音。在装备的设定中除了常规武器和一些威力强大的顶级武器外，还加入了许多新颖的装备。遥控地雷、激光发射器等令人使起来大呼过瘾。有一种武器是一种奇怪的生物，使用时将它释放出来掷向敌人，就会对敌人大咬特咬一通，场面可说是非常血腥。但如果玩家在没有敌人的时候使用它可就惨了，这个生物找不到敌人就会反过来攻击玩家自己。所以，某些武器在使用时要非常小心，否则，伤到自己事小，若是毁掉了过关的必须物品导致前功尽弃可就追悔莫及了。

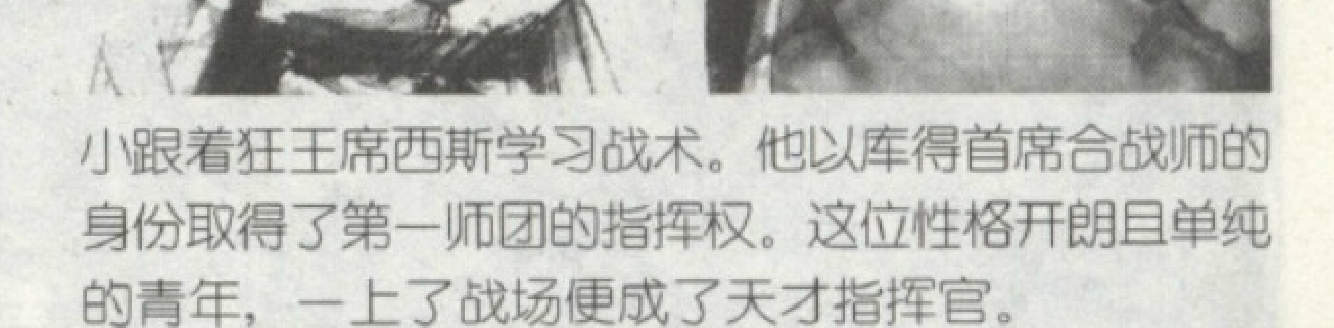
《半条命》在战斗中的设计也十分新颖，较同类游戏率先引入了“致命伤”的新概念。玩家一定记得在玩此类游戏时只要将子弹招呼到敌人身上，无论打在哪里，敌人都会命丧黄泉。而在《半条命》中可行不通。游戏者的射击要从准确升级到精确。打在敌人的致命部位（如：头部，胸部）绝对比将子弹耗费在其其它部位让敌人死得快些。在受伤时，战斗力会下降，攻击和行动也随之大不如前，而且，受伤的敌人还会落荒而逃。最令人惊诧的是在其逃跑的同时，伤者会用手捂住自己受伤的位置！由此可见，《半条命》的拟真度足以笑傲同类游戏了。

无论游戏多么强的AI，哪怕它电脑作弊，玩家也能够寻找到其弱点而将其击破。俗话说：与人斗，其乐无穷。熟悉3D射击类的玩家都知道，此类游戏真正吸引玩家的地方是其联线对战功能，而《半条命》真正的精华部分也正在于此。大多数的玩家也许从未听说过TF SOFTWARE PTY.LTD，可如果玩过了《半条命》后，你将记住这个名字，因为，Sierra已经通过这个公司的授权获得了一种被其称之为TEAM FORTRESS 2（即组队对战）的技术，它使在《半条命》的联线对战模式中，每一个人都可以选择各自不同的职业，比如侦察兵、工兵或战士。不同的职业有不同的外形、工具和武器，这使队伍的组合及搭配更为合理和丰富。多兵种的协调作战将团队精神发挥得淋漓尽致，从而使游戏的乐趣大为增加。

看来，那些到现在还留恋于《雷神之锤II》的玩家要很愉快地放下自己心爱的小钢炮，转而投入到《半条命》的世界中来了。



狂王的后继者



北京 蝈蝈

由日本COMPILE与ASCII两家公司耗时三年共同企划制作的游戏大作《狂王的后继者》在日本已掀起一股热潮。本游戏中文版由华义国际公司代理，预计将在明年初与各位见面。

以中古世纪虚构舞台的《狂王之后继者》，其故事结构相当完整。弗利斯大陆北方山岳地带的小国“库得”，其国王原是人称“狂王”的天才军事家席西斯·库得七世，他充分发挥了其天赋异禀的军事及政治领导能力，实现了以佣兵立国的梦想。由于库得本身并无主要产业，在军事及经济发展之后，狂王利用提供佣兵所赚取的利益及从其他国家取得的技术，努力发展国内的钢铁工业。然而就在月命历216年初，狂王席西斯因兵工厂发生意外而去世。此时，原本被当作人质而在拉乌鲁“留学”的狂王之子卡西斯·库得，一听到讣闻之后立即私下飞奔回自己的母国，并当下即位成为库得的新任国王。消息一传出，拉乌鲁便以违反条约为由，立刻对“库得”宣告全面战争。

年仅14岁的卡西斯·库得（也就是玩家扮演的主角），该如何面对这场严酷的挑战呢？至此，游戏即将展开！！

游戏内容

本款游戏为正宗回合制的战略游戏。在战场与战场之间穿插着故事。而在战场上，但凡一个部队的阵形、战斗面对的方向与地形所附加的效果等，都会影响到士兵的士气，而此数值是决定部队胜负的关键，但其并不像其它游戏一样，士气会因为战斗而增减。在战略上，士兵队形的应用方法相当重要。各位玩家们要记得好好利用队形的变换，来针对敌方队形弱点下手。

在兵种方面共有五种，即步兵、重步兵、骑兵、龙骑兵及魔导师。主力兵器都是以“枪”为主。因为这些各具特色的兵种，使得战场上随处可见枪弹与魔法交互攻击、配置前线防卫的防卫战、骑兵们的迂回攻击、战线交编织而成的波状攻击。再加上漂亮的片头动画、战斗时华丽的魔法攻击与互相以武器砍杀的快感，战场上的天候、时间流逝更使得战场充满多采多姿的丰富感受。

游戏人物介绍

流达斯　男　22岁

第一师团长。是个被席西斯抚养长大的孤儿，并从小跟着狂王席西斯学习战术。他以库得首席合战师的身份取得了第一师团的指挥权。这位性格开朗且单纯的青年，一上了战场便成了天才指挥官。

拉迪斯·贝尔奈　男　24岁

库得近卫师团右队长。是库得首席剑手及枪手。是个喜欢酒、女人及打架的性格男子。于战场上常在最前线冲锋陷阵，突击战为他的专长。豪爽的性格及帅气的相貌，使他的异性缘相当高。

卡西斯·库得　男　14岁

本游戏主角。也是库得国的王子，11岁时以留学的名义，被送往同盟国拉乌鲁当人质。因为母亲是拉乌鲁国与库得国政策联姻下的牺牲品，所以很少与卡西斯见面，父亲又忙于战争的事务，在长期不受到双亲理会的情形下，其人格渐渐地有所偏差。但是在被送往“克鲁尼亚修士馆”留学的期间内，结织了一名为“爱斯克·卡农布雷”的人，受到他的人格影响，才又慢慢地恢复正常人格。

卡流·温娜　女　21岁

第三师团长，虽然与流达斯一样都是被席西斯抚养长大的，但她却是军事名门温娜家族中唯一存活的女性，拥有清楚冷静的判断力，是深得部下信赖的智将。在骑兵指挥能力上可说仅次于里席拿。

爱斯克·卡农布雷　男　24岁

身为拉乌鲁境内没落贵族之子，在修士馆与卡西斯相遇，成了莫逆之交。16岁进入修士馆，破了创馆以来的天才席斯·宗所设的兵棋演习，拥有高超的谋略、拔群的参军素质。然而在和卡西斯相遇之前，他竟是有其志而不得伸。而后他追随卡西斯回到库得国，担任卡西斯的得力军师。他的个性基本上很开朗，但有时的确会令人摸不清他的想法。

里席拿·卡拉特　男　22岁

龙骑兵团长。龙骑兵也就是由席西斯所训练、编成的实验装甲掷弹骑兵团。他与流达斯、卡流三人一起被席西斯收养，教育成人。他的性格虽是三人之中唯一稳重、老实的，然而在战场上却能发挥无比的勇气，与流达斯同时喜欢上卡流，三个人维持着有点危险的友情与爱情关系。

魔导圣战 风色幻想



湖北 陈涛

正当一队敌人排着有序的长队去攻击离他们仅一桥之远的一个人时，忽然，从前方桥上窜出一位披着红色斗篷的少女，她一个箭步冲到最前面的敌人面前，就在敌人迟疑的一瞬间，少女向后小退一步，然后一边念咒语，一边将手在敌人的面前划了一个圈，再将手一合，只见一道明亮的紫光从她手中飞出，几乎在同时将这一队敌人刻全部击倒在地……

你以为这是小说或电影吧，错，这是一款RSLG系列的游戏，是《魔导圣战——风色幻想》中女主角发出的一个大绝招，尽管是个Demo，但可玩性一点也不减，因为这是制作人员特地制作的四章，有点类似于外传，可见制作人员的良苦用心。

这部游戏让人一上手就被一种气势震撼住，640×480 16Bit的高分辨率的画面，3D的人物造型和周围环境，华丽的魔法招术，震撼的剑术，还有敌人那诡异的招术，都使人赞不绝口，而在人物使用剑术或魔法时即时光影的运用，出色的透明效果也叫人拍案叫绝。还有对人物表情喜怒哀乐的刻画，使游戏中的人物变得生动有趣、栩栩如生，贴切、完整的操作系统，以及一目了然的敌我双方资料的显示，使玩家不感到繁锁。据说操作界面是一种全新的“环形操作界面”，即让你用最简单的操作完成较复杂的指令，其它的嘛，凡是以往RSLG有的它都有了。

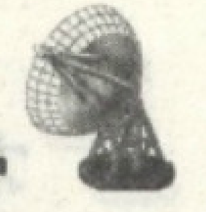


如果你认为这就是此游戏的最大特点，那你就错了。首先是一种独特的战略系统——RAP系统，它是介于即时与回合制之间的，即每个角色都有一定的行动值，在行动值未用完之前可以干任何事，这样就使你有较大选择余地，你可以像一般的战略游戏那样进行移动攻击，也可以创造自己的战术，如等敌人靠近你的时候进行连续攻击等，而当你不慎将一名爱将孤军深入时，你更可以利用这个系统进行大逃亡。但切记，这些点数还派上其它用场，你可以躲闪、防御或反击。怎么样，这种系统自由度很高吧。

另外，还有两点出现在正式版中，一个是魔兽合体养成模式，顾名思义即培养你手下捉来的魔兽，使它们成为你的爱将。起初，这些怪物较弱，不过随着你细心的照顾、培养，会得到可喜的成果，如果还嫌不够厉害，那就挑选两个你心爱的魔兽进行合体吧。它们合体后会产生更强、更酷的怪物，可别小看它们，说不定它们会左右战局呢。

再就是徽章系统，这是为了免除大家为转职而于修行之苦。你只要收集不同的徽章给不同的人佩戴，这样所佩戴的人就会拥有此徽章的特殊能力，如增加某种属性的点数，或命名角色拥有特殊技能等，这样，你可以培养出一个剑士加魔法师加远程箭手的终极战士。而徽章种类也有近百种，大致可分为“支援型”、“搭配型”、“进化型”、“指令型”等等，这是不是又可以使你充分发挥自己的想象呢?

好了，就介绍到这里，怎么样?动心了吧，再告诉你一点，这是一套国产的游戏，不相信，未免太小看国人了吧。它是由智弘工作组制作，成都众心电子技术开发有限公司代理发售的，发售日期和价格我暂时不知道，如果你知道的话，请对我们大家支唔一声，别独自享受，毕竟正式版丰富些呀。



游戏试炼场



对决：巫师的战斗

Duel: The Mage Wars
游戏类型：动作＋角色扮演
发行：N/A
制作：Mythos Games
系统配置要求：奔腾133、16MB内存、Windows95

幻想中也好，现实中也好，冲突总是持续不断，看看这款《对决：巫师的战斗》，就连名字也充满了火药味。自从《暗黑破坏神》之后，以魔法为背景的实时角色扮演游戏逐渐蔚然成风，也许你在等待《暗黑破坏神 II》，不过在这之前先来尝试一下今天介绍的这个不俗的作品吧。

之所以给这款游戏定性为“动作+角色扮演”，是因为两种成分都很重，很难确定它是带有动作成分的角色扮演还是有角色扮演成分的动作游戏（笔者认为Diablo也是如此）。总算游戏类型不是灵魂，所谓“三百六十行，行行出状元”，《对决：巫师的战斗》就算称不上状元，也能混个探花了。

情节还是老一套。你是一个巫师（其实还只是一个学徒），不知为什么被卷入了两个交替的魔法世界，首先是活下来，然后是把敌人干掉！仅仅召唤一些怪物来打仗是不够的，你的敌人从来不吃素！

魔法是这个游戏最吸引人的地方，尤其是召唤魔法。早期，你就可以召唤僵尸（就是那种造型很酷，走起路来很不稳重的东西），还可以释放火球，基本可以活下来了，再往后就要看造化了。在DEMO版里，只提供了两关，用来钩钩玩家的馋虫，正式版将有36关，总共63种魔法，内容非常丰富。

画面作为不可不讲的因素，在我看来已经不是很重要了，《对决：巫师的战斗》在这方面做得不错，尤其是人物形象，那个脑袋光光的洋和尚样子挺可爱的，召唤出来的僵尸一身翠绿，并不给人恶心的感觉。

如果你等不及《暗黑破坏神 II》，《对决：巫师的战斗》足够让你解馋的了。

星球大战之机械制造间

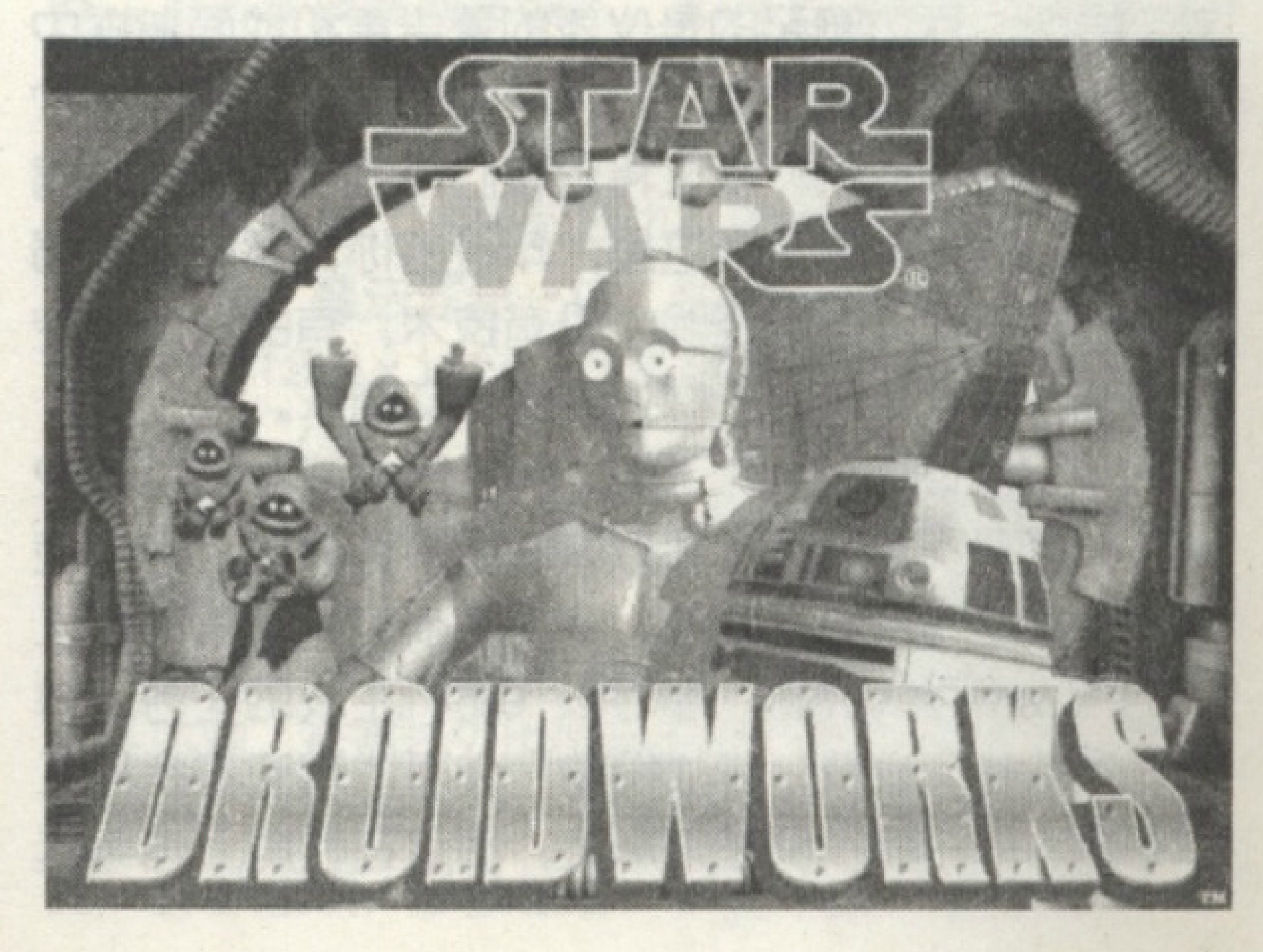
Star Wars DroidWorks
游戏类型：模拟
发行：Lucas Learning
制作：Lucas Learning
系统配置要求：奔腾133、16MB内存、Windows95

啊！久违的Lucas！虽然是“久违”，可脾气一点也没改，永远抱着《星球大战》这经久不衰的题材。这次的《星球大战之机械制造间》又是围绕这个题材发生的故事。

你是地下起义军的人，你永无止境的任务就是消灭庞大的帝国。你的工作是机械人制造师，负责设计和制造机械人来完成各种任务。在完整版中，你最终将发现帝国的刺客机械人制造厂，并且在刺客机械人毁灭义军之前重新调整其程序。

游戏一开始的景象有些幼稚（可有时“幼稚”也是“有趣”的代名词），需要玩家完成一系列设计、拼装任务。不过，这一切是后面行动的基础，因为在制造完毕后，你将控制它去完成某个特定的任务。

Lucas的“星球大战系列”总是以情节取胜，尽



管这情节已为众所周知——义军对抗帝国，但Lucas每次都给人带来惊喜。相同的大环境下发生了一个个截然不同的小故事，这正是Lucas的成功之处。《星球大战之机械制造间》远离以往故事的核心——原力，而把玩家的注意力拉到毫无灵气可言的机械人上来。记得电影中那些经常插嘴的可爱小东西吗？要知道，它们也是完成重大任务的好手。

从拼装到驾驶，本来这款《星球大战之机械制造间》是为孩子们设计的，可它同时也向喜爱“星球大战系列”的所有人张开怀抱。有时我真不知道，Lucas这样死抱着一个题材不放是好是坏，但至少目前来看是成功的。



王牌战机

FIGHTER ACE 1.5
制作：微软
发行：微软
要求系统配置：PMMX166、32MB内存、3D加速卡

如今，市场上充斥着太多的飞行模拟游戏,但玩家面对的是雷达上闪烁的白点，射出的是毫无生气的空对空导弹，耳边响起的是仪表的警告声和地面指挥中心传来的大声提醒。你，是否已感到厌倦？而由微软发行的《王牌战机》便又将玩家们带回了朴素而充满豪情的二战战场上。在这里，年轻的你，驾驶着脆弱的螺旋桨飞机，没有经验，没有技术，有的只是满腔的豪情，谱写了一首首感人的空中交响乐。

《王牌战机》再现了第二次世界大战时的空战史实，而且在本游戏中，前苏联的空军也披挂上阵，使空战中的参战方更为全面。《王牌战机》描写的是二战的东线和西线战场，你可以飞随机生成的任务，单独任务或整个战役。在战役中，你可以驾驶20余种二战名机。每一种不仅在外形上，而且在性能上也与其它飞机不尽相同。即使你是一个飞行老鸟，也得花时间来适应。你会在战役中遇到超过40余种敌机，每种飞机都由3D来表现。同时，烟雾及火光的效果也做的十分精细，所以对机器的配置要求上也很苛求，没有奔腾166MMX加上一块3D加速卡，你就别想欣赏到理想的画面，这么优秀的飞行游戏可不是随时可见的。全部由卫星拍摄的真实地图超过了40万平方公里。从战役到战术的各个层次为你提供了施展才能的机会。加上真实的时间设定，使玩家有一种身临其境的感觉。

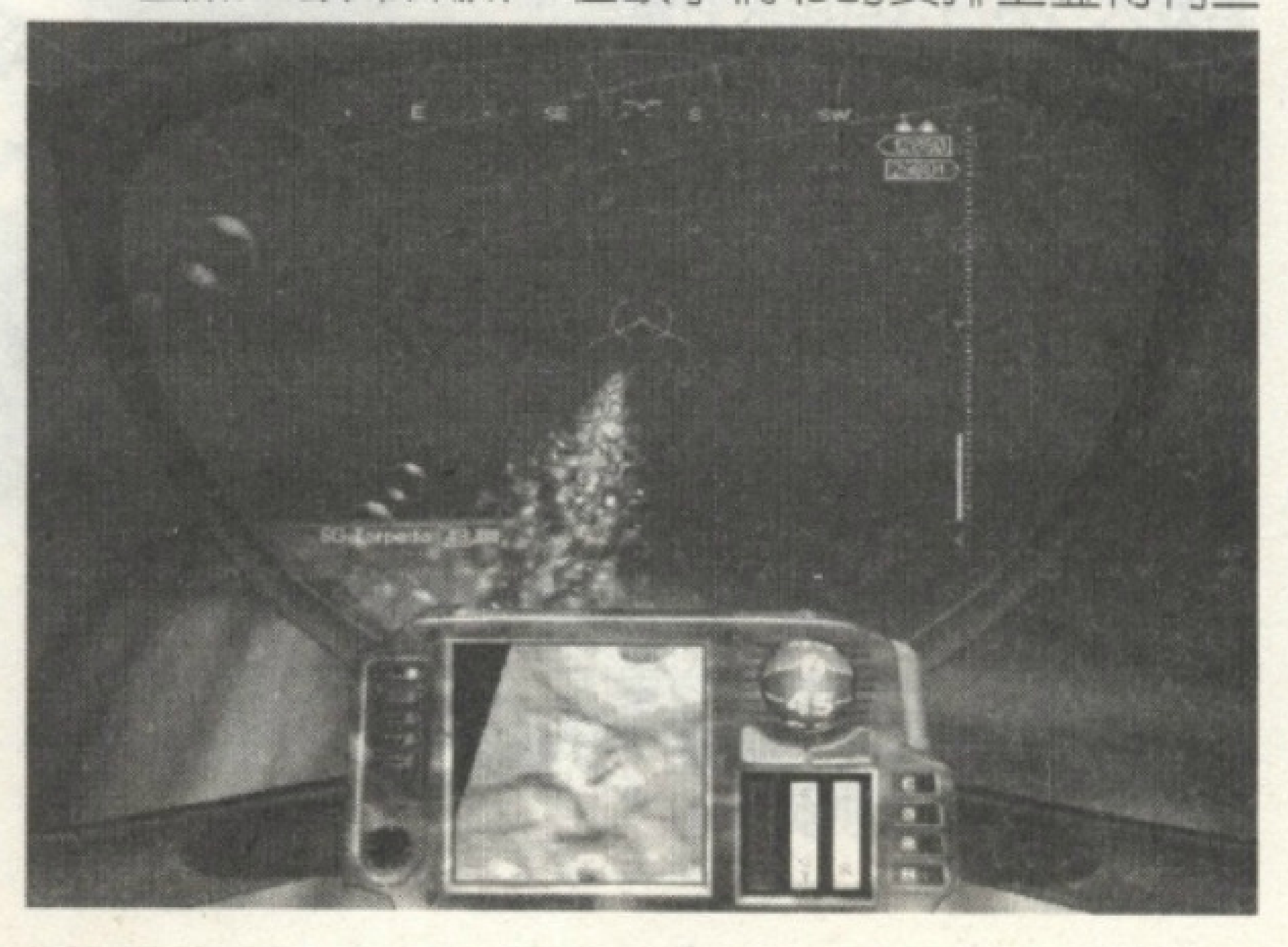
不管是飞行老鸟还是新手，《王牌战机》是近年来少见的飞行模拟类游戏。看来微软并不是只能做操作系统，在游戏上也可以大显身手，《王牌战机》就是有力的证明。

致命深渊

Fatal Abyss
游戏类型：模拟射击
发行：SegaSoft
制作：Humansoft
系统配置要求：P133、32MB内存、WINDOWS95

不知大家是否玩过UBISOFT的《海底文明》，反正我当年被那新颖的游戏流程所深深吸引。如今，我终于又发现了一个和其相近的游戏，这就是由SEGA发行的一款模拟射击类游戏《致命深渊》。SEGA在这一类型的游戏制作水准是众所周知的，看着屏幕上那经过3D加速卡渲染而烘托成的神秘的世界，逼真的飞船在两方大战中双方的炮火映照下闪烁着耀眼的金属光泽，真是感慨万分。《致命深渊》拥有模拟类的科幻系列游戏的大部分特点，可惜，好象在创新上没有什么新东西。在我们于游戏中体会着其带给我们的紧张感的同时，总会有种似曾相识的感觉。

虽然《致命深渊》在故事情节的安排上显得有些



老套，但在其360度的全方位射击效果上看我们还是会被那令人惊叹的艺术效果所吸引。加上逼真的音效和数首令人震撼的CD音轨，战斗简直就是一种享受。而在游戏中，玩家领会最深的将是来自四面八方的死亡的威胁。很多未来科技武装起来的武器将充分向你展示什么叫作致命。总之，如果你是一个模拟射击迷的话，《致命深渊》是你一个不错的选择。

生化危机 II

Resident Evil II
游戏类型：动作冒险
发行：
制作：Capcom
系统配置要求：奔腾133、16MB内存、Windows95

恐怖！恐怖！从“鬼屋系列”到现在，经过无数恐怖游戏洗礼的我，肾上腺已经比当初发达了许多（我现在已经敢夜里一个人下楼了），其中功劳最大的要算“生化危机系列”。

很多朋友非常不幸，由于种种原因不能拥有PS，往往这种苦命人的周围总聚集着一群有PS的家伙，而且总是不怀好意地对苦命人说《生化危机 II》如何如何好。今天，我也要对你们说这个游戏如何如何好，同时还要告诉你们，它是属于PC的。

无论是恐怖游戏还是恐怖电影，大致可分为东方的“鬼影幢幢”型和西方的“开膛破肚”型，而《生化危机 II》可谓将二者完美结合。故事把玩家孤零零地抛在一个遍布僵尸的小镇，对人来说威力强大的武器变得蹩脚，而这一切跟整个事件背后隐藏着的重大阴谋比起来只能算是小菜一碟。

经过移植，《生化危机 II》的人物比起PS来细致了许多，而背景由于没有重新制作而略显粗糙，但整体水平是高于《最终幻想VII》的。虽然动作性很强，但真正带来刺激的是它无与伦比的恐怖感，在扑朔迷离的背景下，随着一步步接近真相，压迫感也越来越强。当然，失去优秀的画面和音响，也是难以成功的。在3D卡的强大机能作用下，游戏画面达到同类游戏的空前效果，而音响更是直接刺激玩家的大脑，让人闭上眼比睁着时更感恐怖。



《生化危机 II》对那些厌倦了QUAKE TOO而又舍不得彻底放弃打打杀杀的玩家也是十分适合，游戏复杂的故事背景不是一般QUAKE TOO所能比拟的，僵尸将不再是你的猎物，恰恰相反，你才是它的美餐！

黑暗复仇

Dark Vengeance
游戏类型：动作
发行：GT
制作：Reality Bytes
系统配置要求：奔腾166、16MB内存、Windows95

邪不胜正，就算在《地下城守护者》里，黑暗一方实际上也是正义的代表。《黑暗复仇》听起来好象有所突破，实际上还是老一套。动作游戏总是爱把宝全都押在声光效果上，所以，尽管《黑暗复仇》的情节是很传统的故事，但凭借其出色的画面和音响，仍然引起不小的震撼。

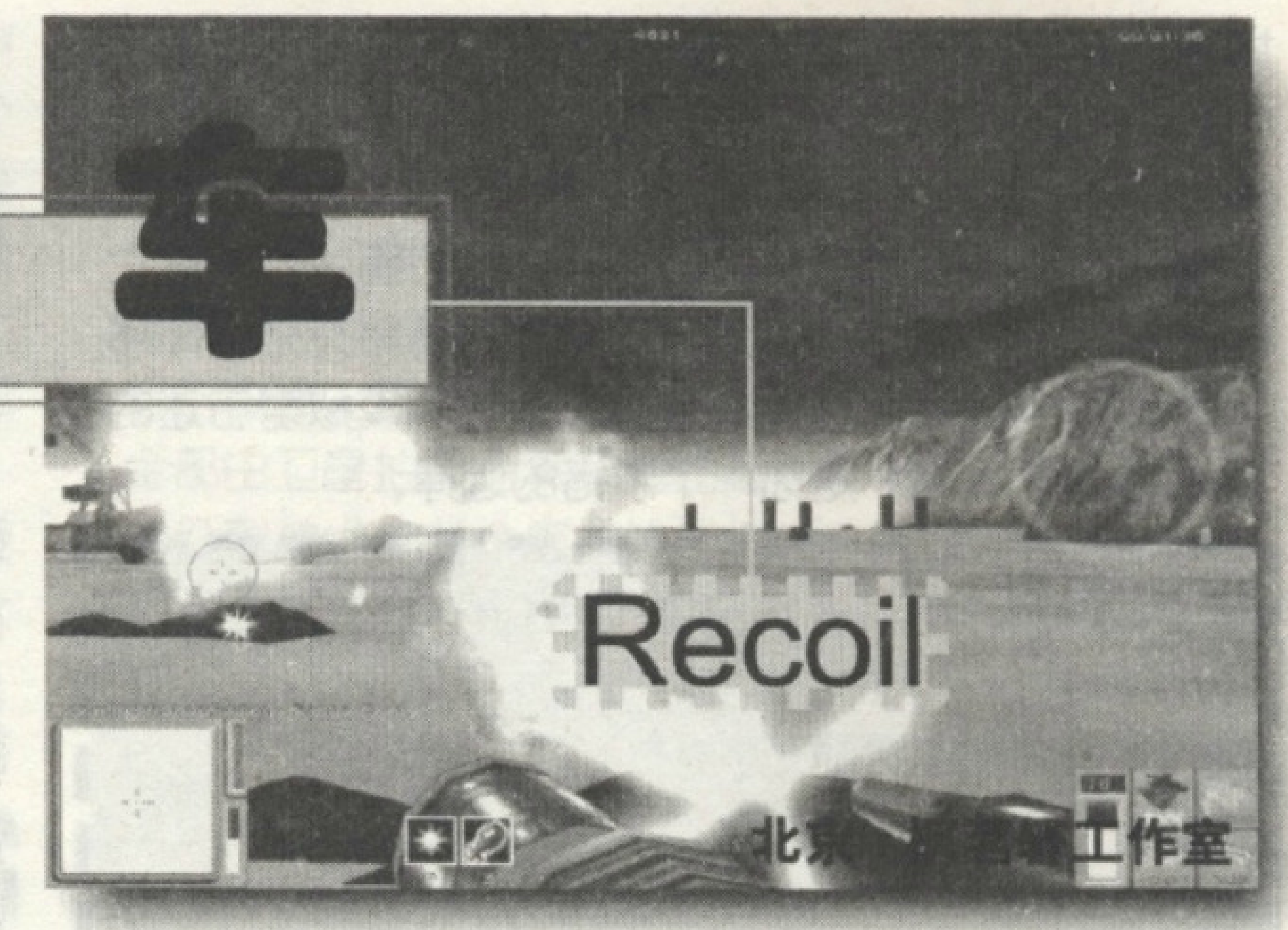
《黑暗复仇》带有少量的RPG特征，主角有3位，分别是Warlock、Trickster、Gladiator，3个人拥有截然不同的属性（有点象Diablo）。由于属性的关系，3个人的武器也各不相同，再结合强有力的魔法，使得战斗方式多种多样。

由于采用第三人称的角度，使我颇适应了一阵，其难以瞄准敌人的特征更甚于《异教徒 II》。本来操作就不易适应，结果制作者还雪上加霜地提高了难度，无论是迷宫还是敌人，和其它同类游戏不可同日而语。在里面，我再也找不到QUAKE里屠杀的快感，而且恰恰相反，倒是我经常被追得走投无路，呜……

作为补偿，《黑暗复仇》的画面真是不一般，人物、环境、魔法浑然一体，显得自然舒畅。游戏画面最高支持1280×1024，可惜笔者机器老旧，无法体会其中真谛（呜……）。至于音效，支持当前流行的EAX和A3D，笔者不幸，一件没有，据说是很不错的（穷酸相）。

都说1998年是属于动作游戏的，可到了现在还是势头不减，难道老外也过阴历年？说到过年，在下在这里给各位读者拜年了！还请各位在新的一年里多多支持、多多照顾、多多包涵、多多…啊（咬舌头了）…

无畏战车



北京[illegible]工作室

初次拿到《无畏战车》的时候，让我突然想起了另一个游戏——《地下城守护者》，在这部游戏中，玩家既可以扮演大魔头经营自己的地下小巢，也可以附身到小妖身上进行第一人称的游戏。而本游戏中的战车就颇有些象一位被附了身的“小妖”，因为它的灵魂似乎就是“C&C”。玩过“C&C”后再玩它，会感觉自己象从一位笑看“强虏灰飞烟灭”的统帅变成了一个“渴饮匈奴血”的小兵，而战争对我来说再也不仅仅是游戏，我更愿象一颗棋子一样直面它的残酷。

故事背景和游戏内容

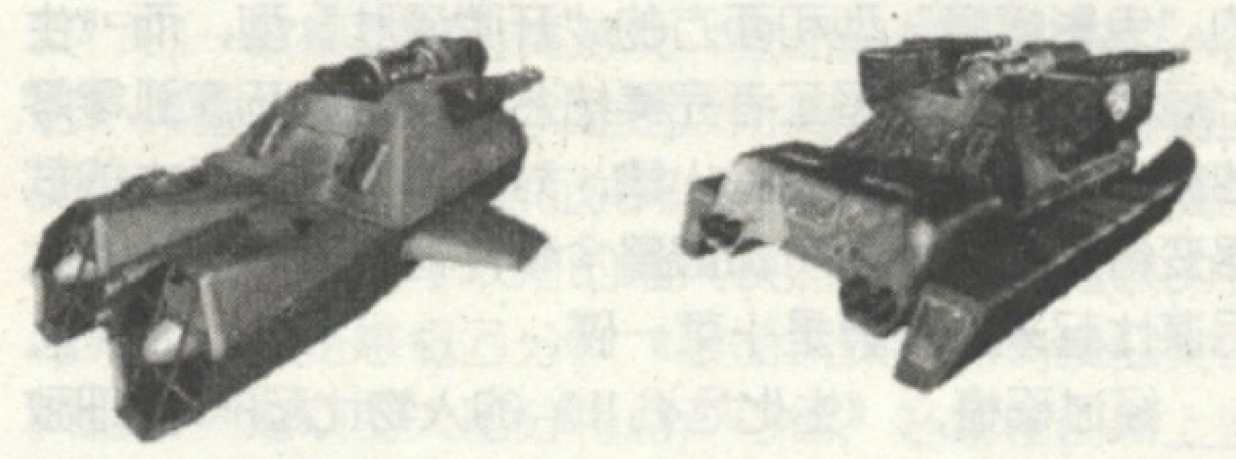
未来的某个世纪。坦克在荒废的街区中穿行、炮塔和导弹直指灰色的天空、手持脉冲枪的机器人在军事基地的周围巡逻。这一切都怎么了？原来，在一场惨烈的战争过后，曾是我们最好的帮手——电脑网络系统，控制了我们的世界。没有人知道为什么事情会发展到这样的地步，政府的试验出错了？外星的力量进行了干预？不过这已毫无意义，我们现在要面对的是机器正在取代我们人类的事实。更为可怕的是，绝大多数的人们在电脑干扰波的作用下成为一具具行尸走肉，他们已没有自己的思想！换句话说，他们的一切思维已经被电脑控制了。



但是人类不会就这样屈服的，一些从电脑网络系统魔爪下逃脱的幸存者们，组成了一个地下的反抗组织。但他们却无法通过自己的力量去打败敌人。不过好在他们之中有一些非常聪明的人，开发了一种黑客程序，这种程序能遥控敌人坦克。而且他们还发明了一种方法，能够通过时间扭曲将他们的程序及信息送到二十世纪的末期，也就是我们现在生活着的时代……

……时间回到现在。一天，一条视频信息通过一个私人频道传到你的计算机中，反抗者们竟然找到了你。他们想让你用他们制作的黑客程序去控制敌人的坦克，并将人类从电脑网络系统的统治下解救出来。通过黑客程序，你能够控制一种新型的多功能战车——BFT（Battle Force Tank）。充满正义感且身负重大历史使命的你，将穿越时空，来到未来世界，直接驾驶着BFT与敌人作战，解救全人类……

游戏分为两种模式：单一玩家模式及多玩家模式。在单一玩家模式中，玩家将扮演人类的英雄（个人英雄主义会在这种模式中充分体现）。通过六个大关，共三十个左右小关的战斗，消灭里面由电脑网络系统控制的坦克、炮塔等敌人的武器，直至最后消灭幕后的罪魁祸首——电脑网络系统。而反抗者们会在远方随时告诉你每一关的任务信息，以及一些要注意的事项。在多玩家模式中，玩家们可以进行多达八人的多人对战游戏，当然这种自相残杀的游戏还是要看诸位“魔头”的杀“敌”成绩了，同（QUAKE Ⅱ）一样，谁杀得最多谁就是最终的胜者。



就游戏的情节和内容来说，并没有太多可圈可点之处，不过还是一种老的套路罢了。可话说回来了，玩家在游戏的过程中，真正追求的是游戏给人的感觉，特别是这部游戏给玩家带来的新鲜感和成就感。所以动作游戏的情节及内容并不是十分的重要，关键是要看它能有什么创新之处来吸引玩家们日益提高的口味。说到这里我们就要来看一看这部游戏的独到之处了。

“主角”和它的武器

上面说过，游戏的主角BFT（Battle Force Tank）是一辆战车。在游戏中我们的这位主角可以变成四种功能不同的交通工具。

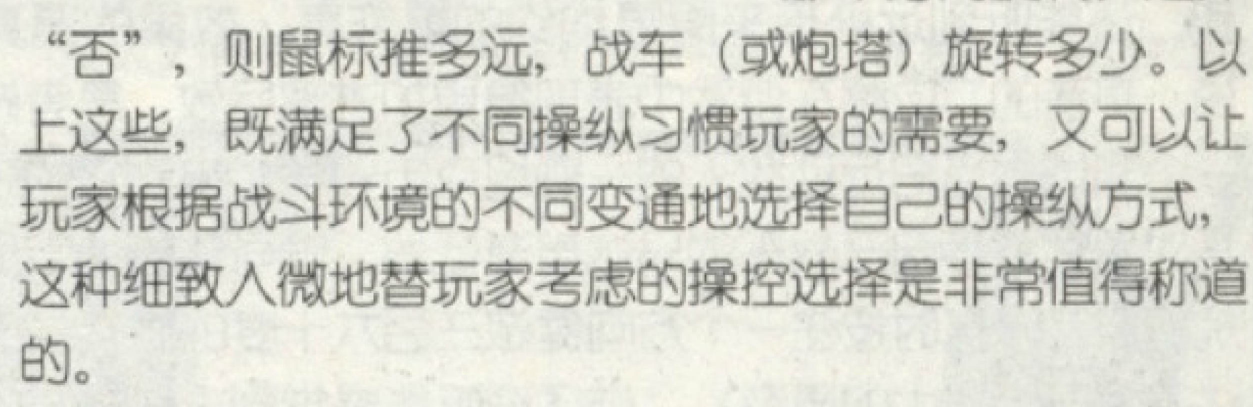
BFT原是电脑网络系统的最新试验品，它虽体积小、重量轻，但却可通过学习四种技术而在四种功能外形不同的武器间进行变形，而且它在制成时已学会了坦克技术，不过另外三种则需在敌人基地中找到并学会（这些技术藏在一些不起眼的小匣子中，玩家在玩时可要细心哟）。顺便说一下，另三种变形分别是水陆两用艇、飞行坦克和潜艇。水陆两用艇，顾名思义，就是在水上及路上均可使用的交通工具，但最主要的还是它那能浮于水面的功能。注意，在游戏开始时，战车是以坦克的形式出现的，而坦克是不能进入水中的，否则会迅速减少战车的装甲直至毁坏。因此玩家要想到水面上消灭敌人必须先变形为水陆两用艇。飞行坦克，坦克能飞？对的，由于它很轻，当然能飞了，这主要在与空中敌人作战时起很大作用。潜艇，这应该不用我来介绍了吧，功能同现实中的那种一样，可用来进行水底偷袭，但如果被敌人发现可就不好玩了。

工欲善其事，必先利其器。再完美的战车如果没有精良的武器系统的支持，那也等于是一堆高科技垃圾。在本游戏中，共有二十种左右的武器供玩家选择，不过他们中的大多数必须在以后的游戏中不断获得。游戏开始时，玩家只拥有最为普通的脉冲枪，它是由鼠标左键进行发射，而后还可获得增强形脉冲枪，不过后者不如普通型那样可以无限地发射。鼠标右键可以发射高级火力，包括迫击炮（高爆型和分子扭曲型）、汽油弹（另称氟里昂）、高爆地雷（远、近两型）、分子扭曲力地雷（远、近两型）、激光（激光刀和激光定位型）、音速爆破枪（弧光型）、跟踪导弹（包括核能型）、巡航导弹（包括核能型）等共计十八种，怎么样，是不是有些眼花缭乱了吧？它们的具体作用只有到战争中去体会了。不过这里可以透露一些：比如说，氟里昂可以冰冻目标，颇有些象《真人快打》中的那个喜欢“冻人”的家伙（早已叫不上名字了），即使仅使用基本火力也能将冰冻的敌人摧毁；核能巡航导弹更是威力无比，伤害度可达一百！可惜只能携带十颗，不然的话，嘿嘿……



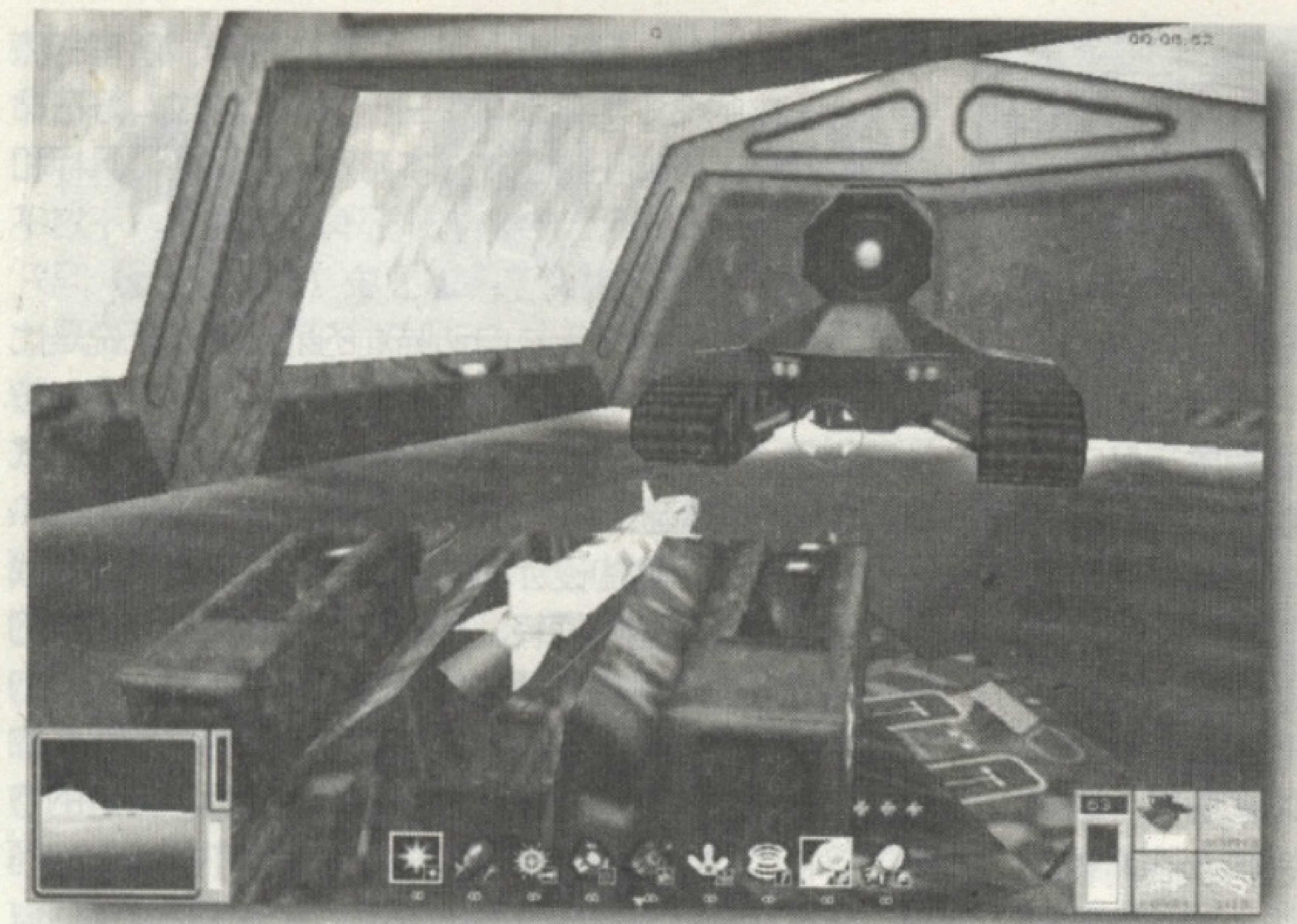
游戏的操纵

呵呵，又要来先谈一谈这部游戏的操纵了。别看本游戏是动作游戏，但操纵上可一点都不简单。所有的热键组合出来的命令加起来共有三十多个！不过，好在命令虽多却并不影响正常游戏，本游戏中可以通过鼠标和键盘合作的方式进行游戏，当然还有别的方式，不过不太方便了。有的玩家说了，这很象（QUAKE II）吗？对了，这种方式对于无法自动瞄准的射击游戏来说是比较科学的，鼠标的左键发射普通的武器，而右键发射特殊的武器，键盘上的方向键控制方向，1至9键选择武器，F1至F4键选择哪一种变形等等。其中最有用的热键当数B键了，它的设计非常合理。按下B键可决定战车上的炮塔是否能够旋转，一种是用鼠标来控制炮塔的旋转方向、而炮塔不与战车行进方向保持一致，后者的方向由键盘来控制；另一种是炮塔的方向始终与战车的前方保持一致，而鼠标的作用就成为控制战车行进的方向了。在游戏中，这两种操纵功能适合于不同的作战环境，玩家可根据具体情况做出决定。另外，玩家还可以选择“控制是否归零”，选择“是”，则玩家需要一直按着前或后键来控制战车的行进；选择“否”，则玩家按一下前或后键便可松手，而车却一直在开下去（直到撞墙）。“鼠标控制敏感度”，选择“是”，则当鼠标箭头靠近屏幕某一边缘时，战车（或炮塔）便一直向那个方向旋转；选择“否”，则鼠标推多远，战车（或炮塔）旋转多少。以上这些，既满足了不同操纵习惯玩家的需要，又可以让玩家根据战斗环境的不同变通地选择自己的操纵方式，这种细致入微地替玩家考虑的操控选择是非常值得称道的。



声光效果

游戏一开始，首先看到的是阴霾的天空，战场上阴云密布，不过你能发现远方的光芒还是能够透射过来，这似乎意味颇深。天空中的乌云由于色度的不同显得十分有富有层次感，不同色彩间的过渡也显得比较柔滑，没有马赛克的现象，水面由于光线很暗也让人觉得十分深邃，这种深暗色调的搭配烘托出一个压抑的氛围，可以说一上来就让玩家感受到即将到来的战争的巨大压力。突然之间，敌人的坦克出现了，这些炮灰的任务就



战术，就让你瞄不准；还有的藏在暗处打黑枪……

那我们就没办法了吗？办法还是有的。首先，游戏本身就给我们提供了不少帮助。当敌人出现在可视范围中，而玩家又没有面对它时，显示视窗的边缘会根据敌我的相对位置显示出小的红色三角，以提示玩家敌人从哪个方向正向你冲过来。而当敌人藏起来的时候，玩家的视窗中便不会出现红色三角。顺便提一下，对付藏在暗处的敌人我们也是有办法的，有一种激光武器，它在遇到能够反射的物质后可以根据角度的不同进行反射，这样玩家可以依据环境条件利用这一点将那些懦夫击毙。其次就是玩家在与敌人周旋时，要注意自己的战术，不要停留在一个地点与敌人作战，要学敌人那样打运动战；能在远处偷袭就不要跑过去送死，经常敌人会这样稀里糊涂地被你击毁，在游戏视窗的左下角有一个小窗口，这是望远镜，玩家在攻击远处的目标时就可用它来进行精确的瞄准（看，多方便）。这里只是一些基本的战术，其它的战术还很多，这里就不一一列举了，玩家还是自己在游戏中总结吧。

尾声

本游戏将在今年三月份面世，届时将由电子艺界北京办事处负责发行，玩家们要想知道更多有关这部游戏的消息，可到www.westwood.com上看个端详。

评价

适合玩家：动作迷
优秀点点：精彩的声光特效，较高的人工智能
劣迹斑斑：剧情缺乏新意，操纵比较复杂

电子艺界 出品公司			
CDx1 载体		动作 类型	
英文 语种		WIN95 系统	
总评 82	画面		
	音响		
	操作		
	剧情		
	娱乐		

是让你继续欣赏游戏的光影效果。当你开炮向他们射击的时候，每一发出膛的炮弹都会划出一道明亮的火光；当他们爆炸的时候，你可以看到火焰四起，冒着蓝光的坦克碎片一边燃烧着一边缓缓落下的壮丽景象；等把垃圾打扫干净时，你可以欣赏一些周围的景色，在你环顾四周的时候，会突然发现灯塔发出来的光竟然在你眼前形成一圈圈的光环，随着你的转动，光环的角度也会发生变化，这一切简直跟真的一样。游戏中雾化、透视等其他方面的细节也做得很不错，比如：战车开过之后，你会看到在履带轧过的地方有两道痕迹，而当你碾过敌人坦克的残骸时，你可以通过冉冉而升的烟雾模糊地看到后面的场景。所有这一切都能看出游戏制作人员在游戏视觉效果的制作上的确下了一番工夫。

游戏的音响效果也值得称道。当你的战车变形为坦克后，前进时履带发出的隆隆声不绝于耳，当远处的敌人向你飞驰而来的时候，你也会听到他们的马达轰鸣声由远及近，而当你开炮向他们射击时，你会听到炮弹呼啸远去的声音，如果他们被你击毙，还能听到远处传来隐隐约约的爆炸声。效果的逼真自不用说，声音的方位感在游戏中表现得更加淋漓尽致。笔者做过这样一个测试，当把远处敌人的一辆坦克击毁后，来到它的残骸旁，正对着它。等自己战车的马达声渐低后，就可清晰地听见火焰燃烧的声音，这时按住一个方向键做三百六十度的旋转（旋转时马达不会发出太大的声音），你仔细听能感觉到火焰燃烧的声音由左到右、由右到左，方位感极强。玩家在游戏时能真正体验到那种身临其境的感觉。

人工智能和战术

如果动作游戏让玩家玩起来就象在鞭尸一样，那可就不是游戏中的敌人弱智了，似乎制作者头脑就简单了一点。还好本游戏不是这样。在游戏中，玩家会发现敌人的攻击性武器，如坦克等就象是由另一位玩家操纵的，它们的智能很高，不会轻易束手待毙。它们有的借助各种各样的掩体藏起来，等你走近时，突然冲出，先给你吓出个心脏病，再给你脑门一炮；有的跟你打游击

终极战区

Battle Zone

北京 龙



《终极战区》是由Activision公司出品的一款射击式即时战略游戏。以笔者的印象，这类游戏还是比较少见的。而且该游戏还采用了3D以及声光效果，所以在游戏过程中，玩家就会有一种身临其境的良好感觉。为此，笔者向各位玩家隆重介绍这款《终极战区》。（以下简称《战区》）

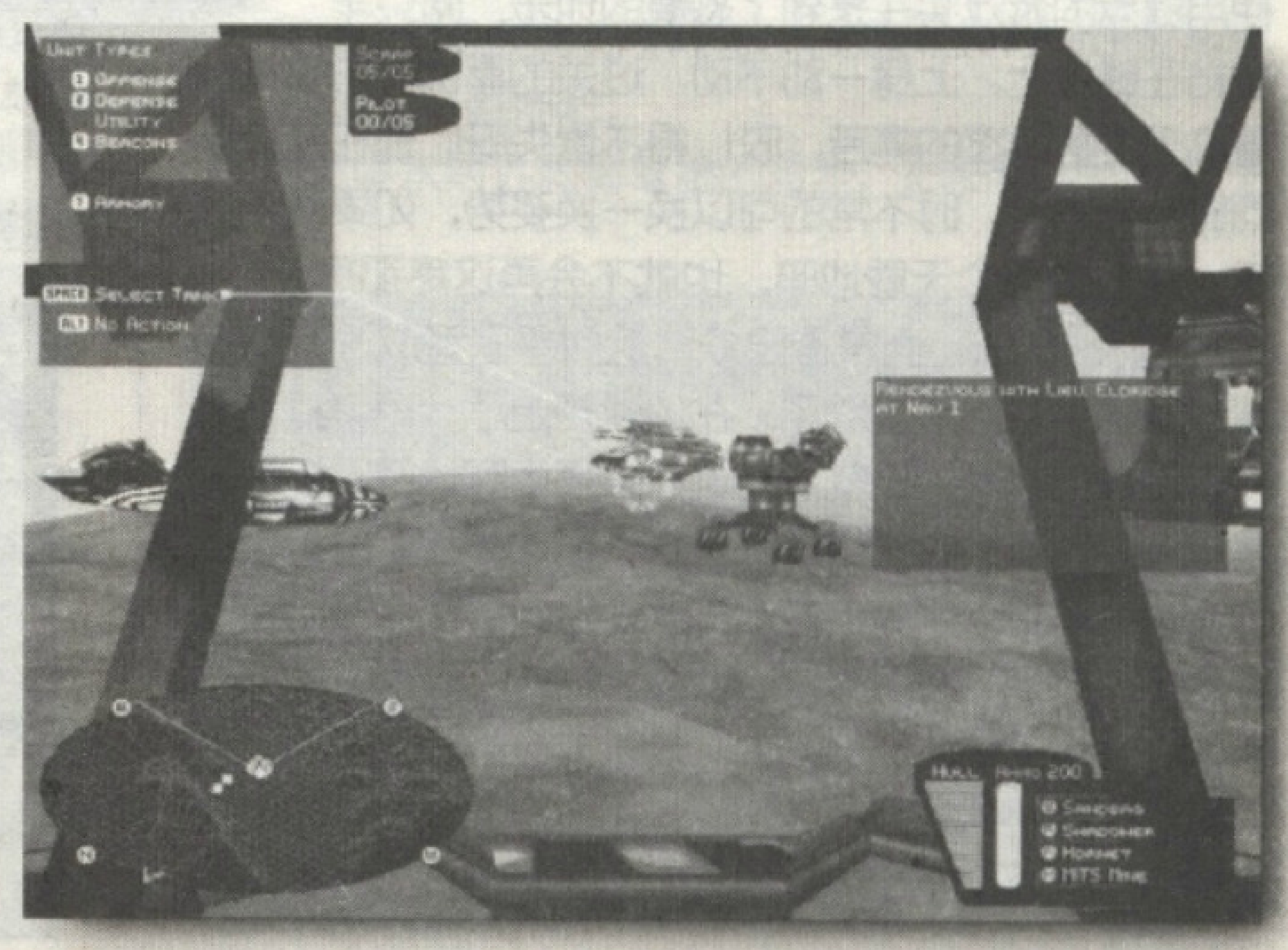
游戏中的故事发生在冷战期间的尼斯联盟和卡加尔帝国之间。那时，两个国家正在疯狂进行军事竞赛，谁都企图拥有世界上最尖端的武器。否则“星球大战”、“中子炮”这些名词又从何说起呢？正当他们绞尽脑汁利用一切尖端技术而不能成功之时，太空中爆发了一次流星雨。流星雨没有什么奇怪的，不过这次流星雨却使月球上多了一种被称之为BIO的元素。利用这种元素，就可以制造出无坚不摧的尖端武器。对于这两个国家来说，这的确是一个令人振奋的消息。于是乎，就有了一场争夺BIO的太空战争。游戏中玩家的身份就是其中一个国家太空部队的指挥官。您的任务就是收集到所有的BIO，同时，要消灭对手。游戏中的任务不尽相同，尼斯联盟军方面有十六项任务，卡加尔帝国军有七项任务。一项任务代表一关。

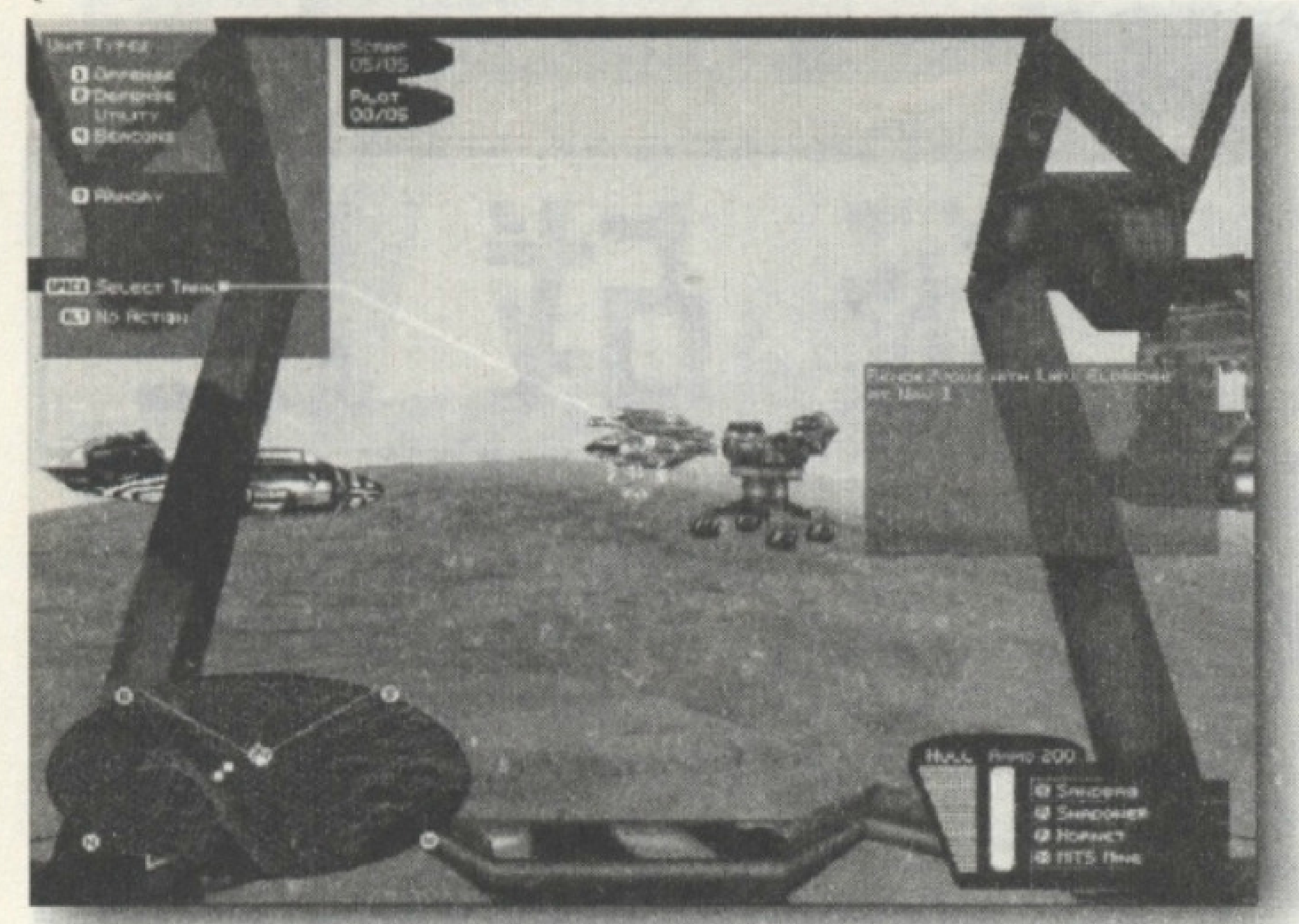
在游戏安装的设计上，《战区》有独到之处。游戏的安装过程似乎就已经是游戏的开始了：整个画面被设计成一台监视仪器，显示屏上一支火箭正矗立在某基地的发射架上，画面左侧有安装进度框，这似乎就是火箭发射倒记时的图形显示。当游戏完全安装完毕时，一股浓烟从火箭底部喷发而出，轰然一声点火升空。其中火箭的一切场景都是现场拍摄的电影画面，给人一种强烈的真实感。这使玩家在完成安装后就有一种马上进入游戏的冲动。鉴于此，制作者可谓用心良苦。

游戏的整体设计使用的全部是3D场景。当游戏开始，降落在月球上时，以笔者的感觉，似乎真的置身于荒凉的月球上：满是尘埃、布满坑洼的平原，高大的环形山，遥远的太阳闪烁着耀眼的光芒，照在宇航服头盔上，反射出一层层的光环，而在没有光的那一面，一切都有一种死一般的寂静。忽然，我们看见了一个再熟悉不过的星球——地球。那里显得是那样的亲切。一切都是那样的贴近我们，使我们不得不感叹，平静的生活是那样的美好。如果世界上没有了战争，一切都将是一幅美好的画面。正在这时，画面左下角的三维地形图上显示，遇到了敌人。进攻，射击。眼看着敌方的车辆与建筑物被打得冒出股股的浓烟，窜出了火苗，“轰”的一声爆炸，心中充满了胜利的喜悦。所有的这些画面制作得都相当精细，游戏中的车辆及建筑物，还有浓烟、火焰、爆炸十分形象、逼真。给人以身临其境的感觉。

与现在大多数游戏一样，《战区》的游戏方式除了个人游戏模式之外，也支持网络对战。另外，这款游戏的选择界面非常友好，听说上海的金仕达正在进行汉化，不久即将面市。那时，玩家们都可以顺利完成各自的游戏内容选择。

在游戏方法上，这款游戏也有比较独特的地方。在选择车辆时，并不是在主菜单中进行的，而是在游戏过程中。玩家根据不同的需要，在基地中选择四辆性能及火力各有不同的战车中的一辆。也就是说，玩家可以





在游戏中的任何时候回到基地换车。因为在游戏中，会出现各种不同地形，有时有的车辆会被崎岖不平的道路卡住，进不得也退不成，只好重新开始。因此，正确地选择一辆性能合适的车辆，对于玩家在游戏过程中寻找一种横扫一切的良好感觉是绝对必要的。在此，笔者认为还是有必要提醒一下各位玩家，这款游戏虽然是属于射击类的，同时还有一些赛车类游戏的成份，所以，驾车的水平可不能太“面”，要不然连基地都没出，您的战车就已经被磕磕碰碰得不象样子了。另外，不同的车辆的火力配备也各不相同，否则，当您驾御战车进人进攻状态时，却发现自己使用的武器只能给对手挠痒痒……

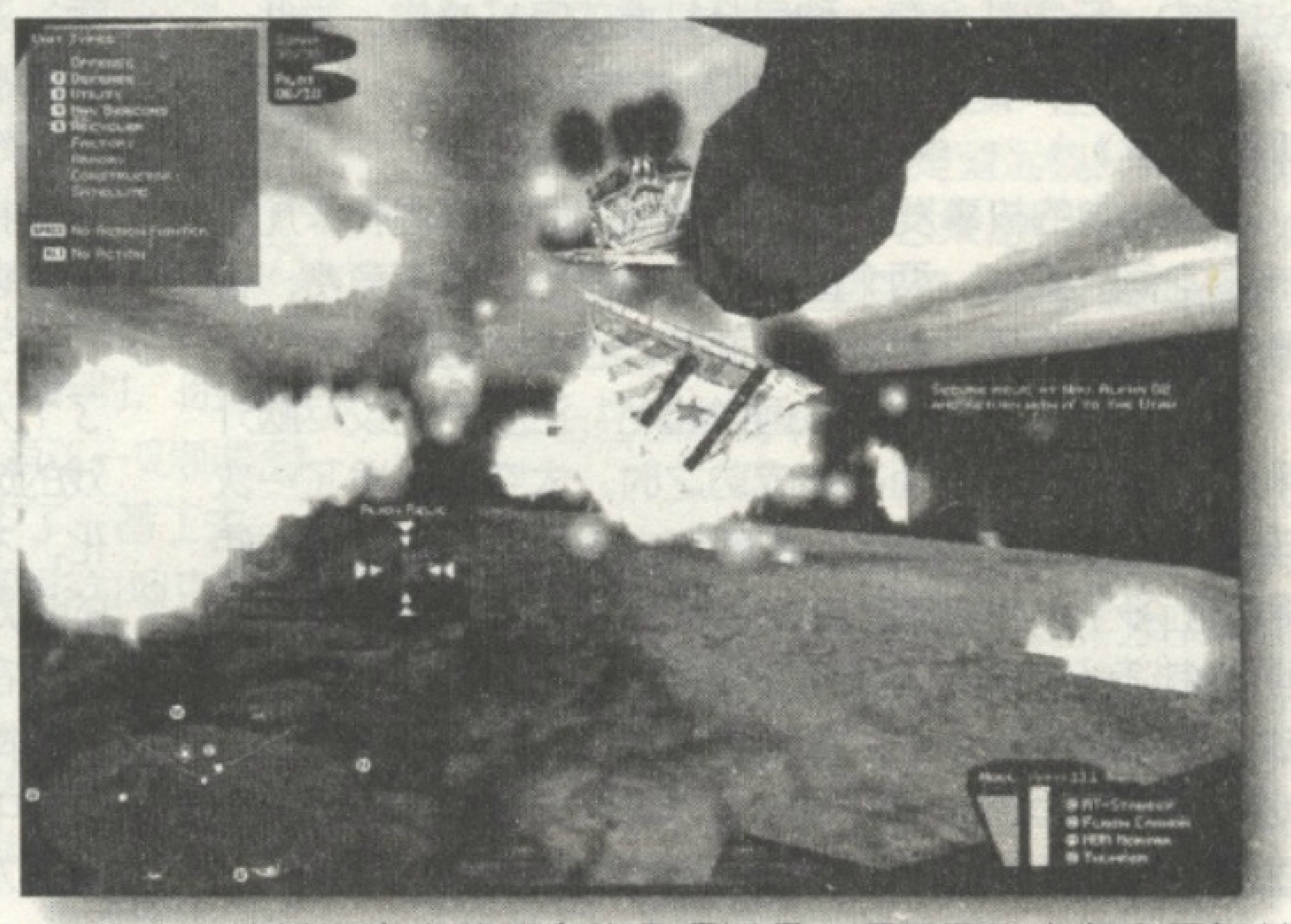
为了适应玩家对于操作控制的不同偏爱，《战区》有两种控制方法：游戏手柄和鼠标键盘。游戏手柄的使用笔者没什么可多说的，但是，鼠标与键盘的同时使用（当然，也可以单使键盘），笔者倒是有些想法。因为笔者对于单独使用键盘的游戏实在是到了恐惧的地步，两只手被粘在键盘上，上身一动不动，过关的喜悦中总是搀杂着几天腰酸背疼的痛苦，哎！得不偿失呀！现在两只手同时运动运动，时不常的可以换一换姿势，如果遇上对手，就算杀他个天昏地暗，也就不会再这疼那疼了。

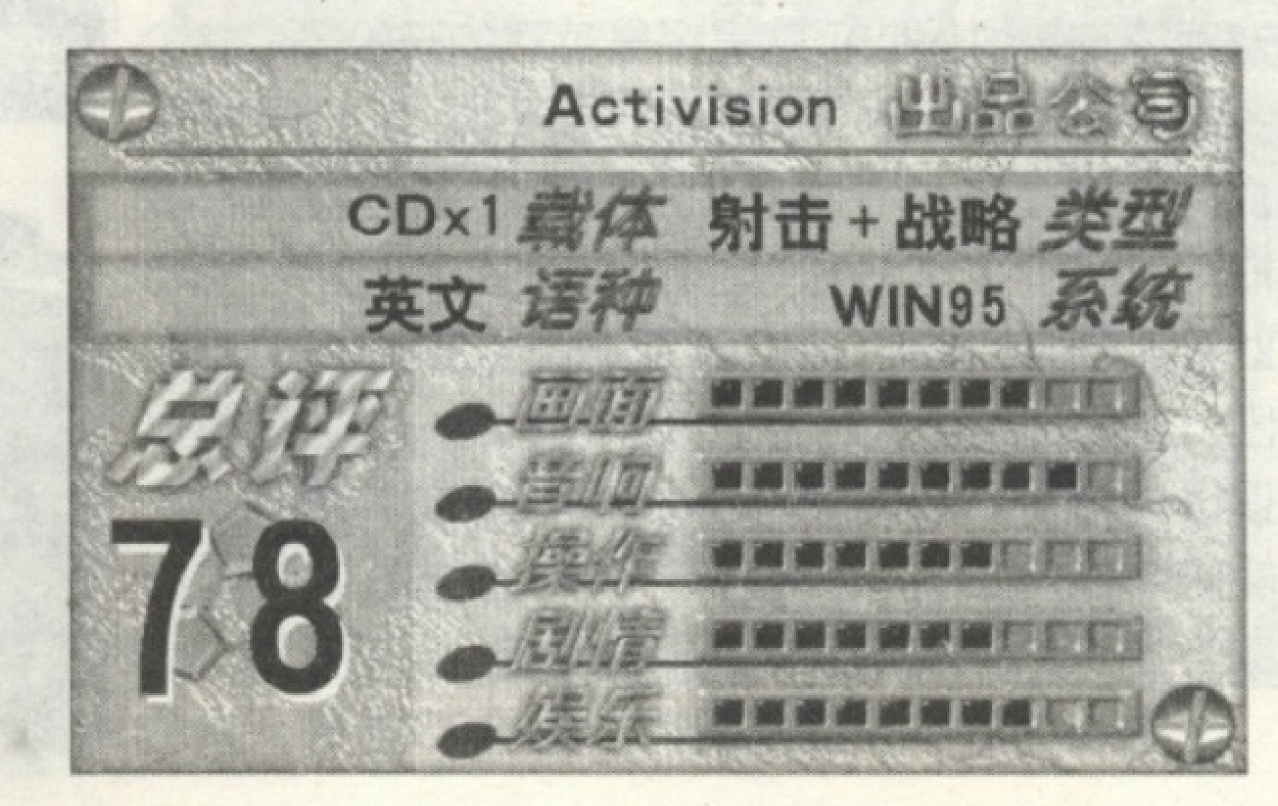
配音、配乐方面是否出众，这似乎已经成为现在衡量游戏优劣的一个标准了。在游戏开始后，语音提示可以使您觉得，这的确就是在进行一场太空战争。配乐更是起到了烘托气氛的作用。尤其是在寻找敌人进行决战的时候，紧张、低沉的音乐，会使玩家更加全神贯注于屏幕之上，全身心地投人到游戏之中，直至战争的胜利。

除了以上所说的，《战区》还加人了许多热键供玩家选择。象单兵使用的激光枪上的瞄准镜，各种建筑物的屏幕菜单说明，在屏幕右上角启动望远分屏等等，都为玩家在游戏时提供了极大的方便。

还有一点要提到的，就是这款游戏的容量和对硬件的要求。游戏安装到硬盘上的大小约120兆左右。这年头，电脑上硬盘的标准配置已经是4G以上了，还有谁在乎这100来兆的硬盘空间呢？况且，这款游戏制作得的确相当不错，用去一些空间也是情理之中的事情。至于对硬件的要求，其实也不算是很高，。CPU：MMX166；内存32兆，显卡应有简单的3D加速功能，对声卡没有什么要求。用此配置，游戏基本可以顺畅进行。要是玩家追求游戏品质的话，用接近天价的金钱所换取的配置一定是一种完美的享受。又想追求品质，又要经济实惠一些呢，起码也要加一块VooDoo卡，换块好声卡，配个好一点的音箱。具体如何去做，各位一定比笔者更在行，笔者只希望各位玩家玩得过瘾，真正体会到这款游戏的精华所在。

《战区》的大概情况基本上就是上文所述。不过具体如何完成游戏中的各项任务，还需要玩家们利用智慧和体力（笔者认为，“玩”这东西的确是个体力活儿）去“具体情况具体分析”。笔者预祝各位玩家顺利（身体健康！）。







都市幻影

NIGHTLONG

Union City Conspiracy

北京 大胖子



虚拟空间：当然了，一旦进入虚拟空间，你在真实世界的所有物品全会消失，唯一带在身上的只有一个定位器。你可以按下红色按钮记录当前所处的位置，要回到以前任何记录过的地方，只需按下在底部显示的对应黄色小按钮。

向前走入迷宫，现在要解决一道非常简单的谜题，它不值得多加解释，就是按照“Go to...”的指示到处乱窜，直到分别找到下面四处地点：

* 喷泉水盆，取得硬币
* 一架倚在墙角的骨骼，拿走其身上的布
* 被铁链拴着的狼人，仅仅是做个记录
* 口吐熔岩的雕塑，也是记录下位置

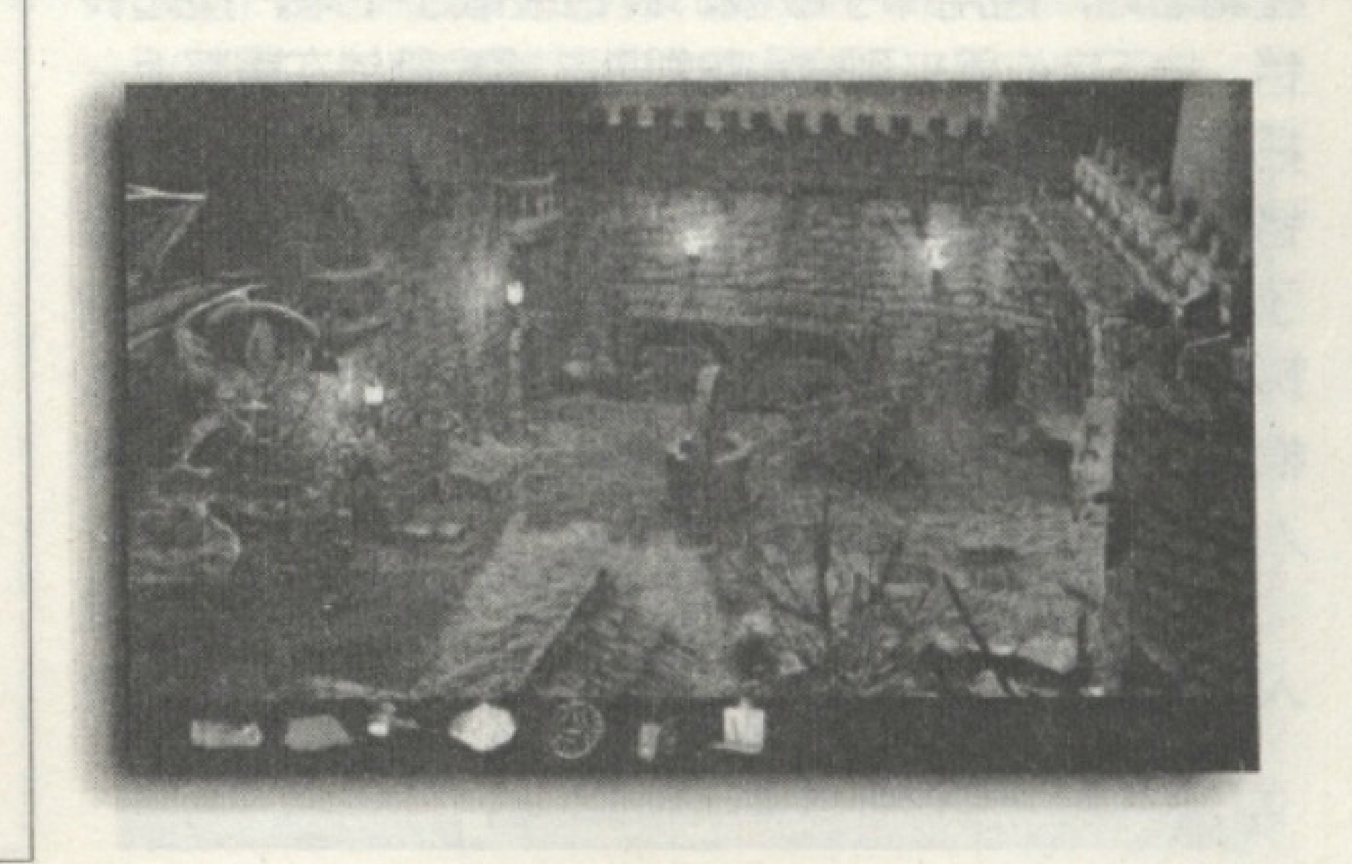


当你找齐了这四处地方后，按下第一个黄色按钮回到最初进入虚拟空间的地方（角子机）。走到左边的另一屏幕，拿起锤子抡圆了砸向地上的鼓（就是测试臂力的那个玩意儿），敲响铃铛，随即锤子把儿断了。捡起地上的半个锤子，向右返回角子机，用锤子敲断蜘蛛一条腿（够残忍呀！嘿嘿），蜘蛛的折腿会替你抓住一张“骷髅”牌。把硬币投入投币孔，然后玩一把角子机（在虚拟空间是没有人会看见你在作弊的哦！嘿嘿）。敛起你“赢”到手的六枚银币，再回到左边场所，进入茅舍的门，走下楼梯来到地下室，掏出布放在滚烫的锅炉旋把上，当蜘蛛被轰走后捡起地上的泥巴，然后从墙上发霉的地方刮下一些石灰粉。走出茅舍，向左走入射击场，把泥巴扔到靶子跑轨上使之可以变得慢下来（又作弊啊？嘻嘻），把硬币放入旁边柱子的投币孔中，随即弹无虚发，得到台下的小玩偶奖品。

回到茅舍，打开票房的左手抽屉，弄到门票和一包火柴。拉开右手抽屉，把玩偶放到里边。去外边站到笼子里，扭身冲进屋按下遥控器，小玩偶会替你按下开关，于是你就随着笼子忽忽悠悠地来到……

城堡：走入蜘蛛右边的入口，掀开火盆盖，弄点灰。捡起地上“五芒星”上的骷髅，掰下门口旁边的火把。出了教堂来到院子里，这回进蜘蛛左边的入口来到炼金术士的工作室，从右边架子上拿到装着催眠药的小口袋和一只广口瓶，把桌上的羊皮纸通读一下，里面谈到如何制作火药（其实我们早就知道了，因为我们可是经验老到的冒险家嘛，不是吗？嘿嘿），另外还得知必须想法把泉水上的镜子弄模糊才行。阅读座上的书籍，掌握了如何消灭狼人，同时你也了解到狼人的血液具有腐蚀金属的能力……恐怖吧。

捡起泉水附近斜倚着墙的短矛，把骷髅放到泉水下





的瓷砖上，将火把插到骷髅里，再用火柴点燃火把，然后伸脚踢灭火把，雾气旋即蒙上了镜子，你会看见写在镜子上的数字：7、8、4、5。

退出炼金术士的工作室，进入屏幕右边塔的天台，把短矛插入子午线圈的中心孔中，然后用鼠标右键按照你在镜子里看到的数字顺序，依次在附近罗马数字相应的小孔里插一下：Ⅶ、Ⅷ、Ⅳ、Ⅴ。

子午线圈的基座开启了，露出一本书，拿起一看，



原来是本Moreau博士的日记，里面记载了Hugh Martens的所作所为！看完日记后你被传送到Hugh的虚拟空间办公室……

Hugh的虚拟空间办公室：秘书小姐真是个难缠的对手！趁其不备，把小口袋里的催眠药洒到桌边的巧克力糖上。当秘书昏迷后，按下她身边桌上的按钮打开会议室的门。进去后从陈列橱中取出手枪和铁球，去另一边拿到武士手中的棒子。按下定位器的第一个黄色按钮返回虚拟空间起始点，走向左侧场地，再用棒子敲鼓，铃铛被敲了下来，捡起铃铛，按下定位器来到熔岩雕塑处，将铃铛铺在岩浆上，把银币放入铃铛，接着放入一只铁球，拿布垫着捏起铃铛，从地上捡起融好的长生不老大还丹……哦，说错了，是颗银弹。用定位器选择来到狼人处，把硝石和炭灰混合，接着用广口瓶混合制成火药，最后把火药填入枪膛，随即举枪击毙狼人，然后用空了的广口瓶盛满狼人的血。

用定位器返回Hugh的虚拟空间办公室，拿瓶中狼人的血腐蚀开会议室里间的门锁，查看Hugh桌上的便笺。打开桌子抽屉，取出幻灯片，转身回到会议室，用投影仪观看幻灯片，你所看到的是一个7段LCD图，也就是一串数码管显示屏（红色的表示断开），于是可以得出下面内容：

```
_   _   _   _   _   _
|_  |_    _|  _| |_| |_
 _| |_| |_   _|   _| |_|
```

即“562396”

回到Hugh的办公室，以这串数字为密码登录他桌上的电脑。查看电子邮件后，你愈发义愤填膺！



退出虚拟空间，与Al和Eva商量了一下对策，决定继续追寻Hugh Martens的踪迹，于是同车前往墨西哥一处称做Rocas Perdida的小岛（那是专门囚禁犯人的监狱），Al在途中提供给你一件叫作“平行切割器”的高技术设备，并最终协助你潜入岛内。

Rocas Perdida岛：你被送到海滩上，用鼠标右击离你最近的那道海龟痕迹，找到海龟蛋。向右走，把海龟蛋扔到地上引出蛇来吃掉蛋，然后掏出激光枪干掉蛇，再用伸缩钳捡起它。返回海滩，继续向前走过汽车来到污水池处，用激光枪射掉挂锁，再一枪使得栅栏门转开，把蛇扔进池塘引开里面的南美食人鱼，你就可以钻到大排水管里了。

洗衣房：爬上来一看，是间洗衣房，伏身按钮关上铁箅子（开关就在铁箅子的角上），挪开架子上叠好的床单翻出一盒清洁剂。把清洁剂倒入桶里，然后拎起桶来全倒下去，这样如果人一旦掉下去的话四壁会变得很滑而再难爬上来（怎么，准备害人吗？嘿嘿，正是！）。把空罐头放入洗衣机，打开开关，看看接下来的画面吧……等到警卫掉下去后，记得拿起警卫插在门上的钥匙，然后来到……



走廊：用钥匙打开LA－5区域的





门，向右边中间那扇门的窗户里张望，里面关押的正是Moreau博士！与之交谈，然后询问他如何打开房门，再问他关于管辖者的情况，以及实验室的位置。离开他片刻，跟Al联络之后回到走廊，向右走，拿起桌上的MDVD摄影机，用它在旁边红色门的按键板上拍摄记录下各个按键的音调，返回去找Moreau博士，并把记录的内容让他过目，随即博士告诉你红色门的按键组合是：446677。

回到看守的哨位，使用门旁的按键，输入密码，然后就可以来到……

实验室：拿起座椅上放着的手套，从架子上拿取测试仪和装有剧毒药物的试管，看一看黑板上的符号公式——权且用如下替代字母描述这道谜题吧：

ABC × DC=DEFC
DEFC
+CBFC

AGECB

经过一番逻辑推理、科学推算，终于把这谜题解开了，对应的答案就是：

105 × 85=8925
8925
+5025

13950

走出实验室，用改锥拧开窗户下的仪表板……你和Al联系了一下，虽然没有明确答案，但你应该已经知道怎么用测试仪量出哪条电线是10万伏特的，然后再使用“平行切割器”，于是Al和Eva都通过电网进来了。你在通话器里听着他俩的行动进展，直到听见他们被Martens和手下人发觉，可怜的Al中弹身亡，Eva也被关押了起来。

现在你回到走廊中，用钥匙打开医务室的门（就是顶上有红十字的那间）……

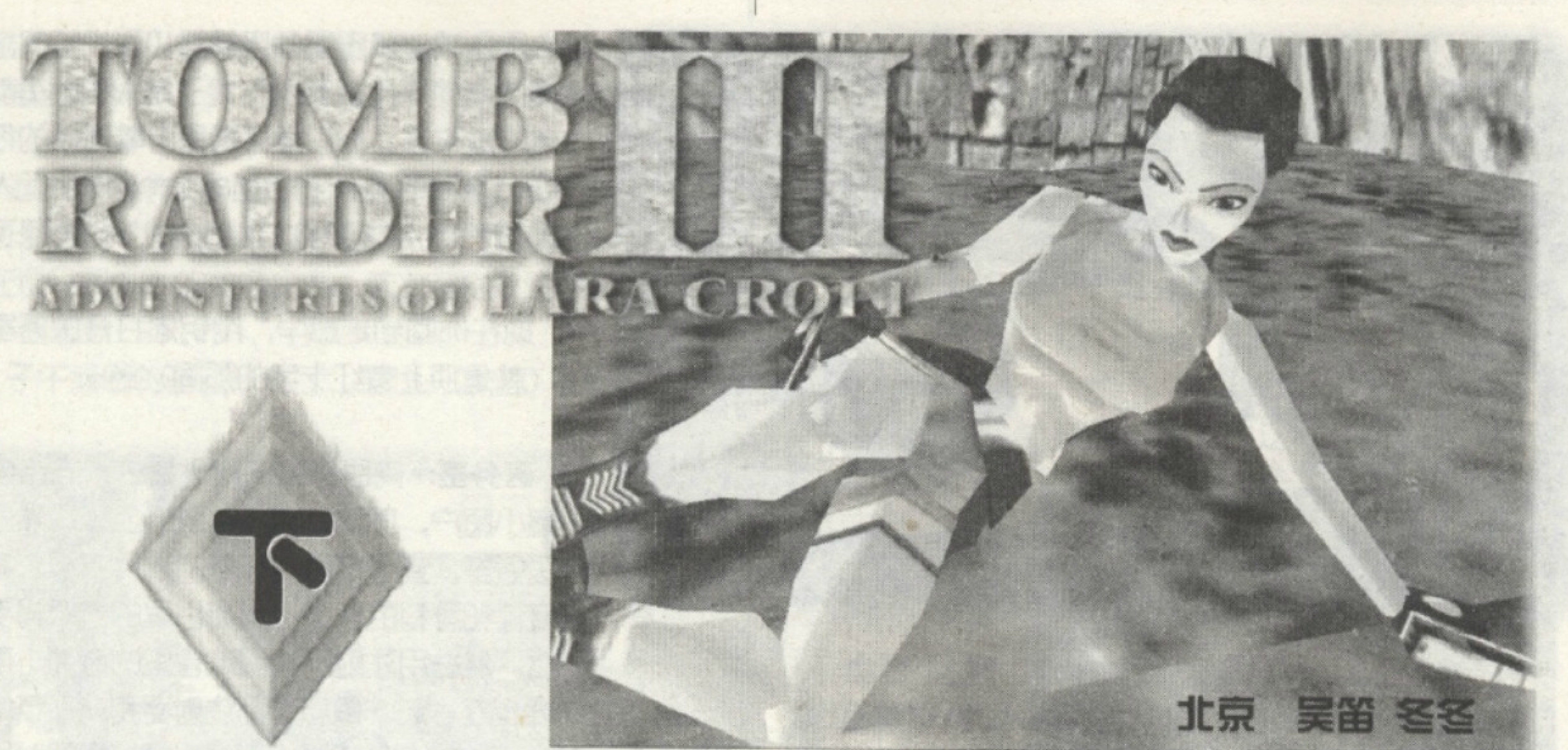
医务室：向医务室的窗外看去，右击中间那扇小窗户，就这么与Eva联络上了。然后回到医务室，查看栅栏边挂着的那件衣服，拿到温度计和牙科的丝绵。用栅栏里的气瓶将手套充气，然后用注射器抽取试管里的毒剂，再把丝绵和注射器揉在一起，最后是把注射器和充了气的手套绑到一起。再次向窗外查看，跟Eva打好招呼以后，把注射器飘送给Eva！当她用注射器解决了看守之后，你用钥匙重返监所，搜一下倒地的看守，得到一把激光



枪。拉下一号房间的窗户与Eva交谈，她告诉你开门的密码是：958320

按下身后那扇门旁的按键，输入开门密码（插入第一张光碟），欣赏故事的大结局吧……





美国：囚禁的欲望

第一关 内华达沙漠

我来到了美国内华达州的沙漠中，天上盘旋的秃鹰突然俯冲而下，我连忙掏枪将它们击毙。杀死面前石洞口的毒蛇后，进入石洞来到一潭死水前，在右侧杀死几条毒蛇后拾取火箭筒炮弹，然后从死水左侧进入山洞。穿过通道，来到尽头的深坑前，滑下斜坡后抓住对面石台的边缘翻上。再跳上一个石台，爬上右边的高台来到一个铁箱边。刚走上铁箱边的小路，一架飞机擦着我的头皮呼啸而过，吓得我出了一身冷汗。

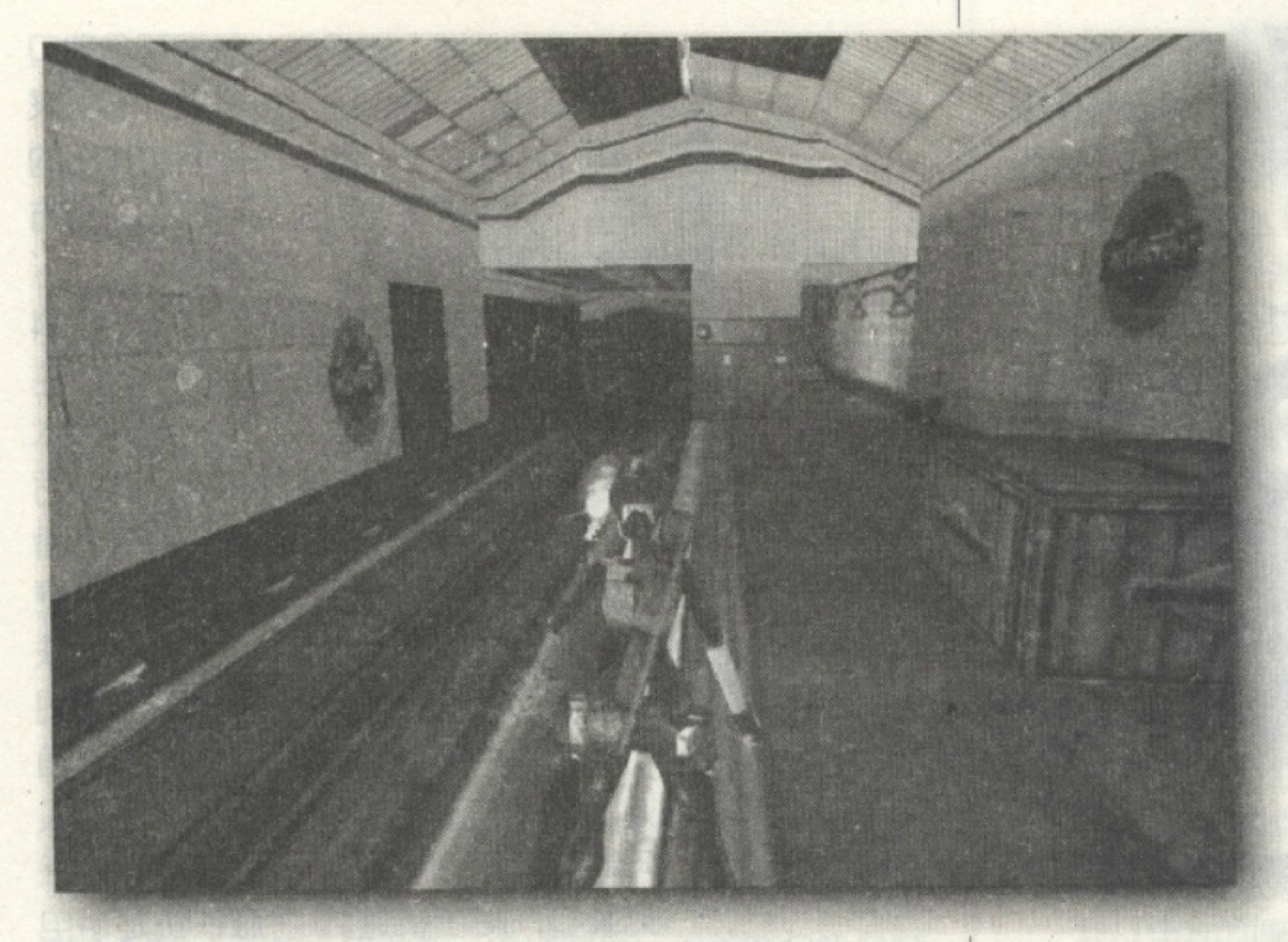
我连忙跳上右边的平台，在平台尽头杀死草丛中的毒蛇，从底下的石台跳到沼泽中心的一块大岩石上。再前跳一次后杀死几条毒蛇来到铁箱顶，然后从一地洞跃入水下通道。在通道尽头上岸，穿门而过来到一条大河前，向右连跳几次后又向左跳抓石梯而下，在最底层的石缝右移翻上一个石台，捡到大口径手枪子弹和MP5弹夹。再跳入水中向右侧游去，在水下捡到两个乌兹弹夹和一个猎枪弹夹后从瀑布前左侧爬上石台，再上一层后一个鱼跃跳上对岸的石台。随后跳上右边的石台，下一层捡到猎枪弹夹后返身跳回到对岸的石台，爬上石梯再左移下了平台。

我又回到了最初看到大河的地点，再向右跳至最高的石台上，然后跳到对岸梯顶的石台上，走到石台边缘跳到一片树丛前，杀死草丛中的毒蛇后跳上右边的石台。此时，我面对着一个向上的斜坡，于是我从最左侧跃过斜坡，脚下突然一滑，连忙扒住边缘左移。上石台得到体力回复水晶后来到一个引爆机关面前，捡到小医疗包后，在左边瀑布方向可发现一个向下倾斜的石台上的石梯，跳上石梯，爬下挂入石缝中。再向左跳上瀑布方向的石梯，到顶端后翻落于石台上，再向左几个连跳跳上一个石台，捡起前方小医疗包后再回到石台。接着跳到瀑布左侧的石台上。在洞中水两边的石台上来回跳跃，终于来到一部大型机器前。绕到另一侧沿梯爬上，在机器顶右拐出了山洞。杀掉俯冲而下的秃鹰后过桥，捡到炸子儿左轮枪弹夹。然后回身跳入水池中，在右侧



拉动机关，转身捡到大口径手枪弹夹。再游到另一侧尽头拉动机关，进入两条铁梁中间的地洞中。打开洞中机关，从底下的通道游入，再右拐处拉动另一机关，游至尽头上岸。穿过通道，拉动机关后从通道中间的口跳入水中。顺原路回到机器处，从旁边的洞口走出，曲折前行来到一电梯前，得到体力回复水晶。在电梯中捡了引爆器钥匙，跳入水中。顺水游到瀑布，原路回到引爆器旁。

开动引爆器后我侧跃躲过了石球，顺脚下的导线来



到一个山谷中，顺山谷右侧最高的石台（三角形石台前面）回身跳抓上到高处另一块石台，然后从面前的三角形石台几个跳跃，爬过石缝后来到一座美国军营前。前行几步，面前出现一个石洞，洞内有个斜坡，我并没有进洞，而是左拐至尽头，从军营旁的石缝爬入。尽头处上方是一个石台，下方是一石洞。我爬上石台走至尽头，拉动水池内的两个机关后顺原路返回到军营旁的石洞。滑下斜坡，前行几步后又来到另一座美国军营前。我从面前小门进入，拉动机关，然后回到石台下方的石洞，爬过石缝来到一个大机器前。爬进机器拉动两个机关，然后从天窗跳至对面的箱子上，来到一个军营的内部。先进入右侧小屋，发现需要一张磁卡，于是出门左拐抢了美军的一辆越野山地摩托车。驱车从小屋旁的斜坡开上房顶，下车捡到磁卡后驱车原路返回小屋，再用磁卡开启机关，进里屋关闭了电闸，然后出门打开铁丝网上的机关。再驱车穿过山洞来到另一军营，从旁边的斜坡飞车进入军营。

第二关　　极度安全

刚一落地，我一个没停稳摔了个车翻人晕。不知过了多久，一睁眼发现自己身陷监牢之中。先触动后窗上的绿色警报射线，一个警卫立即冲了进来。绕过警卫出门，打开屋外所有机关放出了囚犯，他们杀了警卫后便四散而逃。我进入桥对面左侧尽头的牢房，将屋内左侧一块石砖推进一格。从旁边的石缝爬进去，推动另一块石砖，直至右边露出刚才推进的石砖。又将右边的石砖推到尽头，终于看到了久违的夜空。上至屋顶，穿过走廊，跳过铁丝网，爬上墙壁，走到尽头拉下机关后，再顺背后的铁梯爬下，左移进入通道。先跳过第一块活板，行至尽头，从另一活板落下，进入控制室中。拉动旁边的机关打开监狱大门，囚犯们冲出来杀死警卫后，从他身上得到磁卡和散弹枪子弹。用磁卡打开外部大门，沿走廊前行。在尽头进入左侧的洗手间，把里屋的石块移至房间左侧天窗下，籍此爬上小楼。在墙角打开一个机关，将洗手间里放满水。跳下水后从另一天窗游出来，跳过前方洞口进入右边的通道，行至尽头是屋顶的走廊。跳过两道铁丝网后在尽头落入一个房间，拉下里屋机关后顺通道原路返回，从刚才未进的洞口进入厨房。打开门进入左侧屋中拉动机关，开启了排风扇旁的铁栏。而后立刻转身开门跑入食堂，囚犯们会立即冲进来杀死警卫。

返回厨房，爬上排风通道，躲过扇叶到得体力回复水晶，然后倒滑抓住边缘，平移至左侧落下，爬入旁边的石洞。出洞后我一路向上爬，在途中捡到小医疗包。然后穿过通道，躲过前方警卫来到室外。在右侧的通道有警卫把守，于是我从另一侧进入地下室，释放了这里的囚犯。等他们出去杀死警卫后，我从死去的警卫身上又捡到一张磁卡。打开旁边的门，进去捡到大医疗包，再拉动一个机关，关闭了旁边通道的警报系统。然后进入通道，顺梯爬下后向左走，放出通道中的囚犯，他们再次帮我杀死了警卫。我在警卫身上捡到黄钥匙，打开了旁边库房的小门，见到一架崭新的美军战斗机。穿过通道，从右侧的石缝爬出，拉动面前的机关后，防御射线杀死了警卫。而后跳入旁边的通道，来到一座接收塔前。

跳到下一层后我并没有从塔正下方的水井进入，而是绕到塔背后，顺梯爬上进入通道。躲过面前的警卫，爬入右侧的小洞捡到钥匙后，顺原路返回接收塔前。再从另一侧进入地洞来到控制室中，用钥匙打开了门，拉动机关关闭了水井中的风扇。跳进水井游入中间的通道，在一房间内换气后跳入另一条水底隧道，游入一间货仓。我从入口处爬上左侧的箱子，进入另一侧的房间。在这里不仅找回了失去的装备，还捡到了大口径手枪——沙漠之鹰。

走出门，避过防御射线后爬回货仓，穿走廊向上杀死途中的警卫。从一个警卫身上搜到了一把蓝钥匙，在大门外的警卫室捡到大医疗包后返回走廊，顺右侧铁梯爬上去，用蓝钥匙打开了控制室的门。拉动里面的机关





启动传送带，把一个箱子运入货仓。然后按原路返回货仓，借助箱子爬上二层平台。再抓住前方头顶的铁丝网吊至右侧的楼梯上，然后爬上顶层杀死警卫，捡到钥匙并得到了体力回复水晶。从顶层爬下后打开货仓的大门，来到门外的停车场。杀死警卫后进入车库，在左侧最高的箱子上捡到猎枪子弹，然后跳上正在装货的卡车等待卡车的开动（本关应尽快杀死警卫，否则一但警卫拉动机关，就无法捡得最近处的装备）。

第三关　51号地区

我从集装箱中掏出一听可乐，一边喝一边等着货车到站。不一会儿货车停止了颠簸，我冲出货车后迅速杀死了前方通道内的警卫。先在左侧箱子后捡了个小医疗包，然后沿通道前进，在尽头一房间内捡到MP5冲锋枪和两个MP5子弹夹。回到通道中拉下一个机关，从旁边的石缝爬入。在里面捡到大医疗包后爬入对面的石缝，躲过来回移动的防御射线机关，向左爬至尽头捡到大医疗包。然后顺右侧尽头的石台爬上去，杀死一名警卫，再拉下面前的机关，开启了左侧的大门。

进入后捡到小医疗包，出来顺通道前行，在右侧一房间中捡到鱼叉、火箭筒炮弹、炸子儿左轮枪子弹。返回走廊拉下尽头机关，随即滑下斜坡来到大厅内。杀掉一个持红外线枪的警卫和两条狗后，从警卫没有拉开的机关右侧爬入一个小洞，捡到炸子儿左轮枪。然后跳入旁边的深坑内，拉下柱子后的机关，从一活板落下。再爬入刚刚打开的小缝，捡到猎枪子弹后从洞内另一活板落下。杀死通道中的警卫后爬入另一小洞，捡到猎枪和大医疗包，再从另一洞口爬出。出洞后沿斜坡跑至尽头，拉动仪器上的机关，杀死两名警卫后再拉动另一侧仪器上的机关。然后来到通道中间的大门前，杀死两边冲出的警卫，进入左侧警卫室拉动机关，从右侧警卫室爬人通道，来到大门内。

小心跳过面前的警报射线，在斜坡顶杀死警卫后从前方岔路口右拐，在铁桥上杀死对面的警卫，然后爬到尸体旁捡到一张光盘。顺原路回到岔路口后向左，小心躲过警报射线后，将光盘插入墙角的仪器中，中央平台上的导弹便被吊起。站在平台上跳抓爬上对面铁梯，杀死这里的警卫后捡到钥匙，回到岔路口后再向右从火箭发射架进入通道。绕过前面的地洞继续前行，在尽头用钥匙打开旁边的门，来到铁轨前。杀死警卫，爬下轨道坑(注意铁轨是带电的)。先向左边走，在尽头爬上铁梯，拉下房内机关。穿过轨道向右爬上另一铁梯，捡到猎枪子弹后回身跳上下面的地铁车头，借助车头爬上头顶通道（前方第二块铁网是活动的，掉下立死）。小心把握时机跳抓顶部铁栅栏吊过，从尽头的梯子一侧落在小平台上。然后跳至对面站台杀死警卫，沿左侧通道一路而上，杀死出口处的警卫后来到有飞碟的房间内，沿路绕到正门前。

此时大门紧闭，我只得继续前进。拐弯爬上一堆箱子后，进入主控制室。进门后面对前方的电脑，先跳上左侧天桥拉下机关。然后迅速跳至右边，拉下另一机关，下来后以最快速度冲进对面的大门。杀死房内的警卫，依次拉下一排五个机关，打开飞碟的舱门。在飞碟内右侧拉动机关后，顺旁边的铁梯爬上，在铁梯尽头一个后空翻跳到平台上，再跳到下方的天桥来到飞碟顶部，捡起磁卡后又顺原路返回到火箭发射架底部的地洞口，用磁卡打开地洞内发射键的防护罩，触动开关后立即后空翻，加速冲到身后通道的尽头。一声巨响，火箭腾空而起。

我爬上火箭发射架上的梯子，顺天桥来到天台上。杀死一名警卫后，拉动机关进门。小心地爬人通道尽头的小洞，吊挂顶部的铁丝网躲过防御射线爬出通道，捡到火箭筒炮弹后我继续前行，在出口处杀死警卫及哨楼上的另一警卫。转身进入旁边地下室，杀死迎面冲来的警卫后捡到第二张光盘。拉动房间内的机关后从哨楼边的地洞爬人，再次成功躲过通道内的防御射线，回到飞碟房间。绕到飞碟后的控制室，将光盘插人仪器，打开飞碟底部的舱门。进入飞碟杀死三名警卫后，在顶层捡到第四块宝石。



南极：绝对零度

第一关　　南极

来到南极，到处覆盖着晶莹剔透的冰雪。比起印度危机四伏的丛林，伦敦阴雨迷蒙的夜空，太平洋神秘莫测的原始部落，美国空旷荒芜的沙漠更让我心旷神怡。尤其是南极滴水成冰的气候、刺骨冰冷的海水、浑然一色的冰壁，都给我的这次探险带来了更大的刺激。

面前是一艘探险队所乘的破冰船，船头还挂着一艘汽艇。我游到右侧的小屋旁，翻过小屋，从高台跳上右侧的雪桥。先在右边的冰洞中捡到大医疗包、照明弹以及火箭筒炮弹，又在小屋中得到了体力回复水晶。然后跳回右侧海岸，从左角跳上右壁的平台，跃入水中游至对面的冰块上，再从另一冰块向右拐，几个连跳后抓住吊梯至尽头落下。然后跳上破冰船，由甲板中心的洞口进入，来到动力装置前。拉开机关后从旁边的活板跳下进入船舱，沿着面前的狭长通道前进，杀死两名船员后在一扇门前拉开机关，右拐跳入地洞中，走到地洞通道的尽头，顺梯子爬出通道。打开一个机关，透过窗口可见船头的汽船已被放入水中，于是我按原路返回地洞入口的开门处。

上至二层后顺路曲折前行，启动一机关后出门来到了船头。我连续两个倒翻，向左侧连跳几次，进入一个冰洞捡到火箭筒炮弹。出了冰洞登上汽艇，绕过破冰船，从冰桥下开过。来到一小屋前，先跳入水中捡起照明弹，然后从小屋旁上岸，杀死一名警卫。然后跳上铁箱，扒着头顶的铁梯行至尽头落下。穿过雪洞来到一个二层小楼和一堆集装箱前。左拐捡到猎枪子弹后从对面的洞口进入，穿过长长的隧道，一座水塔和一间小屋映入眼帘。小心地穿过两个铡刀门机关进到屋中，从警卫身上搜得小医疗包，拉开机关后在左墙角又捡到小医疗包。进入里屋捡到撬棍后顺原路返回到二层楼和集装箱处，攀铁丝网向上爬进屋中。拉开机关后，对面屋顶放下了一个活板，使用撬棍撬开旁边的门，从对面屋顶顺梯而下进入屋内。在屋内我记住了墙上图中的水塔供给开关顺序，然后拉动机关出门来到水塔前。从面前的水坑游入水塔中，按照刚才的图形所示将第二和第四个机关转动。顺梯爬到水塔发动机旁，开动机关后顺斜坡出了水塔。然后左拐穿过石洞，来到一间围满铁丝网的小屋。打开机关杀了几只恶犬，然后拉开屋右侧的机关进入屋中，捡到钥匙和乌兹弹夹。从屋旁的雪洞穿过行至一座桥前，下桥捡到炸子儿左轮枪弹夹，上桥前行回到水塔的入口。从此处返回停汽船处，用撬棍撬开旁边的屋门，进屋拉开了机关。然后跳上汽船进入水道旁刚打开的铁门内，在有红旗的冰岸上捡到猎枪弹夹，走至尽头后停船上岸。此时面前是一间小屋，但有铁丝网相隔，于是我从左侧绕入屋中。

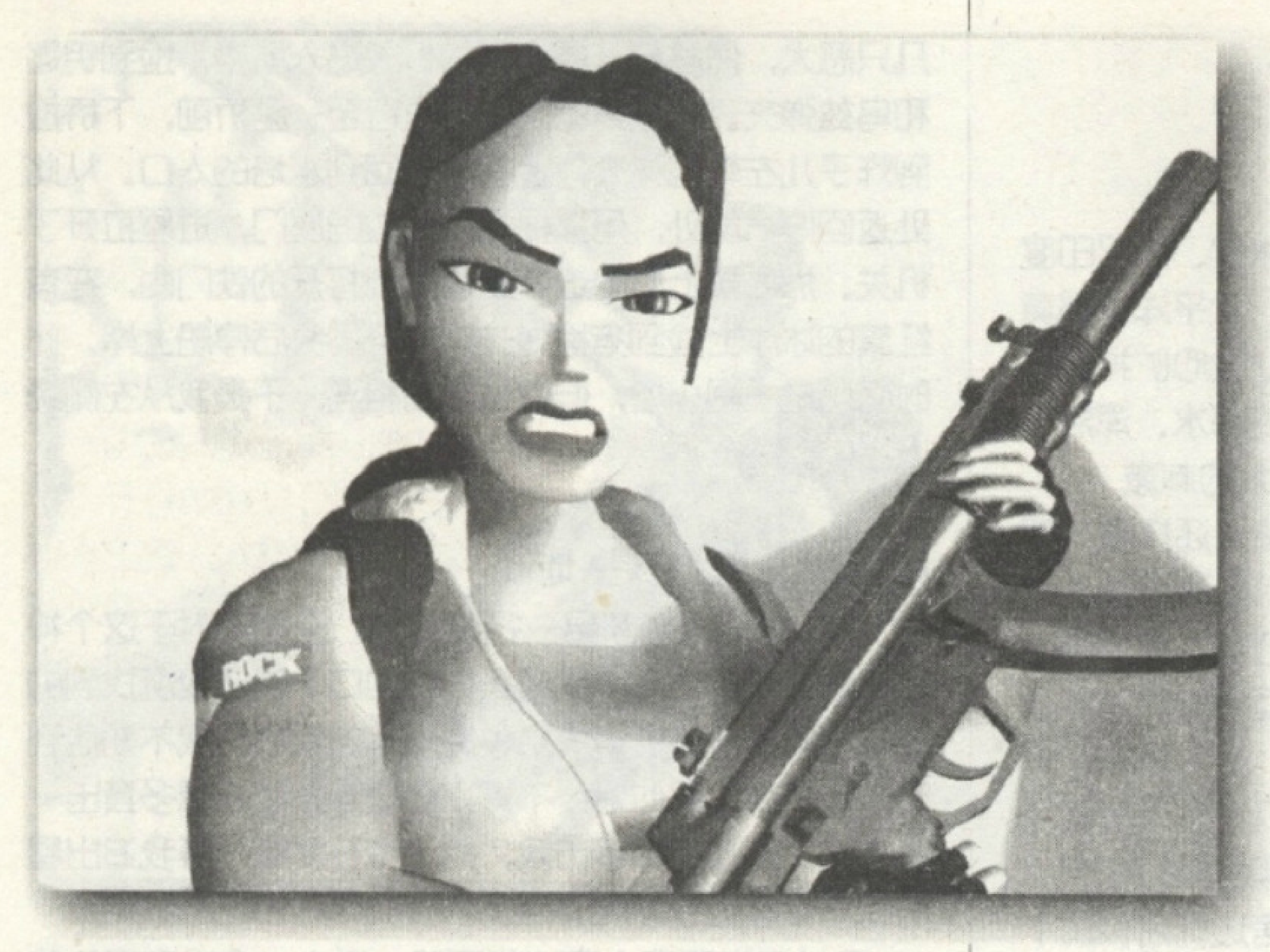
第二关　　RX基地

在屋中我遇到了另一名探险者，没想到对于这个神秘的遗址他比我知道的还多。从他口中得知我所找到的宝石居然还是遗址中一个关键部分的钥匙。我不知他到底知道多少，但他始终不肯完全吐露。我正想多套出一些信息，他却忽然袭击我，抢了宝石就跑，等我追出屋门时他已登上了电梯。

我从电梯顶爬入旁边的石缝，进入一个没有尽头的神秘通道（无论向同一方向怎么跑都不会有任何变化），先正向跑了一圈，再反向几步从一石缝钻出，爬下铁梯后打开机关进入旁边的门中。穿过一个冰洞我来到一间布满铁梯的三层矿坑。从右侧向下，然后上了矿车，随着矿车的移动我低下头躲过正面的石梁。随即扳动右侧的倒叉，等矿车开到尽头，我跳下车来到石洞拉动机关，进入开启的门。

穿过通道来到铁轨前，杀死从右边扑出的异形，进入下一通道，在石缝中捡到火箭筒炮弹。走至尽头爬上铁梯，从右侧下来拉动机关，开启旁边的一扇门。我并没有立即进入，而是拉开了前面不远处的机关。爬过长





石缝来到一间小屋，捡到小医疗包、乌兹弹夹和猎枪弹夹。按下一个机关杀死冲出来的异形，再拉下对面的机关。出门后我跃入水池，捡到一个“之”字形摇把、猎枪弹夹和照明弹。再次返回屋中，拉下入口右侧的机关后出门。再拉下一个机关，进入刚才未进入的门。上了矿车一路刹车躲过铁梁后拐弯，再躲过铁梁扳动倒叉回到矿坑。

从对面铁桥走到尽头，翻上另一辆矿车，飞车越过两个雪沟后刹车拐弯。当看见右边铁箱时紧急刹车（三秒钟）减速拐弯冲过雪沟，扳动倒叉使矿车停止。跳下车，得到了体力回复水晶，通过电锯机关冲进雪洞。前行左拐爬入雪缝中捡到照明弹，然后又按原路爬回通道。从一地洞倒挂落下，杀死异形后跳到沟对面的平台上，从右侧倒挂而下，然后从雪缝中心连挂两次右移落至雪台上，再沿雪缝左移爬入一间大雪屋中。爬上对面铁桥捡到撬棍，然后从右侧雪堆扒墙缝左移进入山洞。开启机关后，返回铁桥跳上一块最矮的雪台。再经过几次跑跳，沿面前左侧的梯子爬上，躲过石碾机关与电钻机关后再爬上一个铁梯。穿过通道跳上雪台后再往上爬，爬至尽头杀掉异形，返回到来时的运矿车处。

翻上矿车，我拐弯刹车扳动倒叉，熟练地驾驶着它躲过三条石梁回到矿坑。用撬棍撬开入口左侧的门，捡到蓄电池后再上一层翻上了矿车。躲过电锯机关后，等矿车停住，前行来到一个水池前，从右侧绕到尽头。使用“之”字形摇把和蓄电池开动一个机关，然后回到此层入口处，跳入水池中。先在水下黄色建筑物内恢复温暖，并捡到大医疗包。再次跳入水中，在一通道右拐，上到密室换气并捡到大医疗包。之后入水继续前游，上岸后来到一间小屋，从石缝爬入来到一间大厅。从右侧跳下前面的雪沟，再经过几次跳跃捡到火箭筒炮弹、大医疗包和大口径手枪子弹。然后跳回沟上，穿过铁桥，打开一机关进门。

第三关　　失落的古代文明

我进入左侧的门来到一处古文明遗址。上斜坡爬上梯子，穿过通道走至尽头，拉动机关。从中间的小天窗跳到大厅中间的石台上，向右跳得到体力回复水晶并捡到火箭筒炮弹。从正对面的梯口爬下，进入一扇门中捡得钥匙，再返回遗址大厅。用钥匙打开大门旁边的铁栅栏，跳入门中沿梯而上，直行左拐跳下窗台，拉开机关，然后从对面的斜坡滑下到达遗址大厅的大门内侧，拉开机关开启大门。

一直前行，从墙角进入一间屋内，墙壁上并排有五个机关，按照遗址上的图标按下一、二、五三个机关，开启了下面一扇铁门。进入铁门来到一座断桥前，边跑边开枪杀死两边不停飞出的异种飞虫。跳上右侧的平台得到体力回复水晶，然后一路前行，经过一系列跳跃，跳到另一侧的桥顶。从一侧下到桥面上，杀死两个怪物并躲过火盆，来到面前的大厅中。进入左侧门中，在对面拉动机关，进入旁边的铁门。刚一进去，铁门突然关闭，从两旁冲出三只怪物。我将它们逐一杀死后开启了入口左侧门中的机关，然后从屋子中心的高台跳上了刚刚抬起的石板。

沿二层直走，跳过门上的缺口，从另一侧石缝爬出。无数机关和石板跃入眼帘，还有两个吊挂火盆在我眼前晃来晃去。我先跳下右边的石桥，开启了入口对面的机关和左侧平台上的机关，然后沿石板一直跳到屋子的最底层。拉动两个机关后，跳上由其中一个机关打开的石板（一机关顶上）。跳上去拉动这一机关后，再跳至入口左侧三块石板中最右边的那块石板上，由此处再次爬至入口对面的平台上拉动机关，此时三块石板中左侧和中间的都已抬起。我由中间那块跳至左侧的那块，扒石桥底部的石缝而过。启动一机关后再吊回到石板上，向左跳抓前面的石缝，虽然没抓住，但还是平安地落入水池中。

爬上岸，从屋中大门进入另一大厅，在入口右侧平台上捡到钥匙后，从入口左侧爬梯而上拉动机关，来到一个中心有一道光柱的大厅底层。爬上二层，先进入旁边的门中，从右边涉过一片沼泽，再走至尽头捡到了海

洋面具。大地忽然剧烈震动，石洞开始坍塌，无数石块向我砸来，我躲过石块从原路左侧返回，此时沼泽已经消失，只剩下一个深坑。先从右侧跳上沟对岸的石台，恰好躲过了沿石台左侧落下的石块，然后经过一连串跳跃回到了来时的铁门前。再从右侧顺梯而下，在面前第一个吊挂火盆的右侧捡到大口径手枪子弹，拉动尽头的机关后顺梯爬出，从对面铁门走出回到大厅。

上至二层，从左侧门进入来到一迷宫内。先在第一个口右拐，走至第二个岔路口右拐后左拐，再直行至一岔路口右拐。在下一岔路口左拐，直至又一岔路口右拐，看见墙上的一个火炬后从路尽头沿斜坡而上。前方高处就是面具，而两边斜坡的最高处各有两个石磙。先

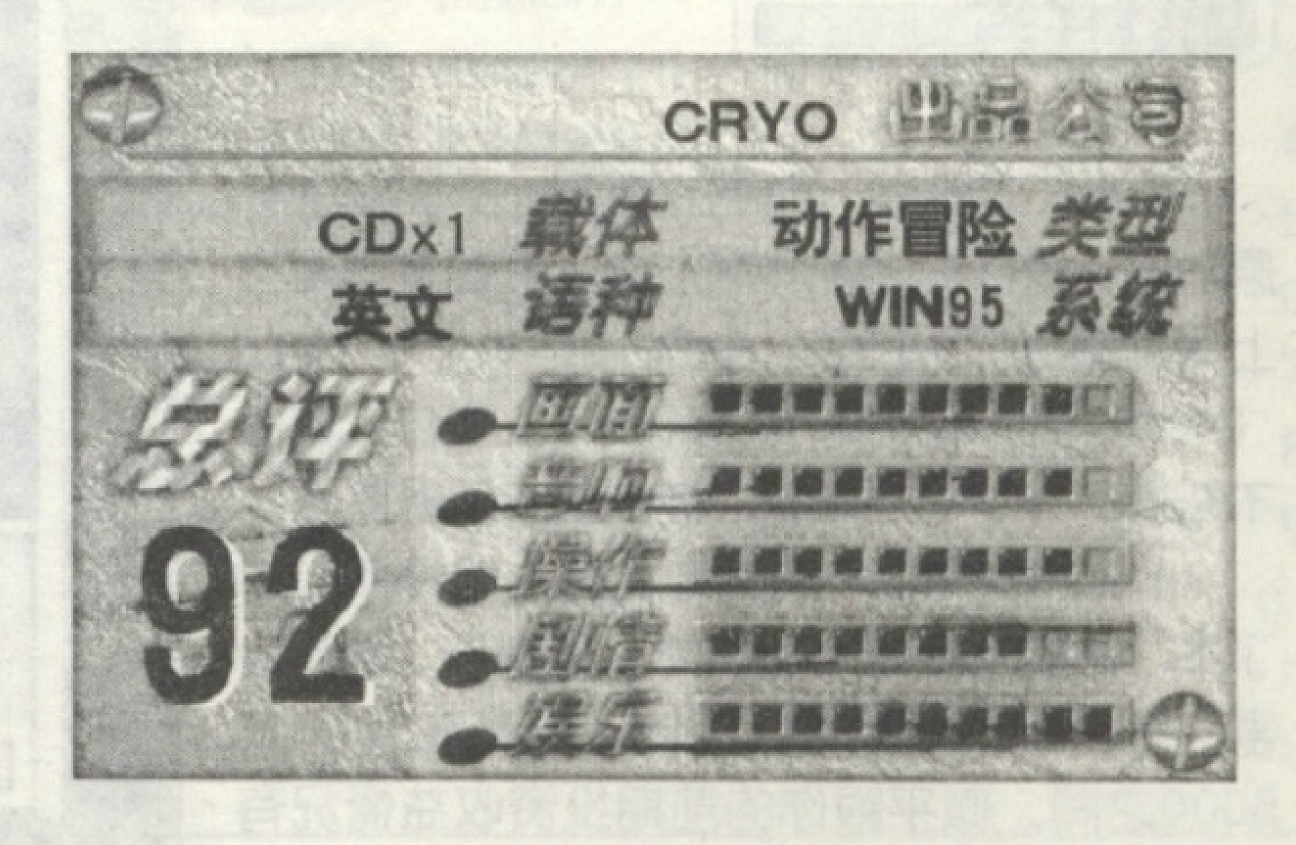


跳上左边的斜坡，前进引发第一个石磙，然后侧跃躲过石磙，这样来回重复了几次终于来到了斜坡的尽头。捡起面具后进入旁边的通道，通过一段水底隧道后上岸。从通道右边铁门进入，回到了大厅。

再次爬上二层，从对面的门进入来到三排喷火石台前。在第二排尽头有一个通道口，先跳上第一排左侧的石台，然后跳到正对面第三排贴墙的石台上。接着依次在第三排的石台上跳抓两次，等右边石台上的火焰熄灭后一口气跳上去，捡起大医疗包后跳入通道入口。从脚下突然打开的活板滑入一间大厅，两边是喷火石像，中间是一条由三个若隐若现的平台搭成的通道，右侧远方的小平台上有一个机关，对面是一扇铁门。我跳到第三个空中平台上后，又向右跳打开机关。跳回平台，再跳上停止吐火的石像下方的石台。从铁门进入，躲过火盆后，取得第三个面具。从旁边的石洞出铁门，再次回到二层大厅，然后从右侧的门来到水底隧道入口，躲过风扇形刀片，跳到水面的平台，爬入捡得小医疗包后，挂下平台进入水中。游至一个被风扇形刀片封住的四个入口前，先从左侧入口游入，换气后拉动机关，迅速游出，从右侧入口游入进一间屋内。这里一面是机关，另一面是铁门和由石板挡住的洞口，而且两面都有风扇形刀片，我拉动机关，从放下石板的洞口游入，拉动隧道内的机关后游入铁门，捡到第四个面具。跳入水中，从最下面的洞口游出水道，拉动机关后从活板落下，再次回到一层大厅。将四个面具分别放入大厅内的四个机关槽里，开启了机关，四具石像转了起来。再回到二层，把钥匙插入铁门孔内，光柱立即消失，于是我回到一层，从中间的洞口跳下。

第四关　最后的历险

我从洞口滑下来到一间大厅，看见抢走宝石的男人正在把宝石依次放入四周的孔中。我刚想上前阻止他，一阵耀眼的光芒中他已经变成了一只蜘蛛形怪兽。我环顾四周，看见四壁墙上各有一间小屋，里面是四颗宝石，而屋子中心是充满岩浆的陨石坑。我绕着陨石坑边跳边向怪兽射击，每当怪兽饮弹倒下时我就趁机顺手捡一颗宝石，捡齐四颗宝石后我又给了它致命的一击（火箭筒），终于在一阵猛烈的爆炸中怪兽被炸成了碎片。我拖着疲惫的身躯从右边入口沿梯而上，从左侧口出去，抓住头顶石缝来到一石块上。再通过头顶上的石台跳到对面，进入旁边的通道内，来到大楼前，沿路跑到直升机前，杀死驾驶员后登上了直升机，摧毁一切后挥手告别了我的冒险之旅。



CRYO	出品公司		
CDx1	载体	动作冒险	类型
英文	语种	WIN95	系统

总评 92

画面、音响、操作、剧情、娱乐





《恺撒III》是一款由Sierra公司推出的“模拟城市”型游戏，它在建设规划方面与《模拟城市》相似。但不同的是，《恺撒III》(以下简称“恺撒”)加入了贸易、战争和更多的建筑，并且其音效与画面的表现都十分不俗。你的鼠标移到哪里，就等于走到哪里，指到医院附近会听到病人的咳嗽声，在学校那儿则可听到学童们嘻闹的声音……至于画面，游戏采用了2D贴图，因此没有3D加速卡的玩家不用担心了。说句实话，我一开始还真没看出是2D的呢，那清晰靓丽的画面已经给了我充分的视觉享受，只可惜我的Voodoo2没了用武之地。

游戏有两种模式，一是任务模式，你将从一名小小的官员开始，不停地完成恺撒给你的任务而不断升职，最终当你的声望超过了恺撒大帝时，他将隐退，把帝位让给你；另一种是建设模式，依你的喜好，选择不同的地图，你可以建立一个强大的军事帝国，也可以建立一个富饶的商业大国，或者只是象完成一项艺术品一样，只求把它做得更美。

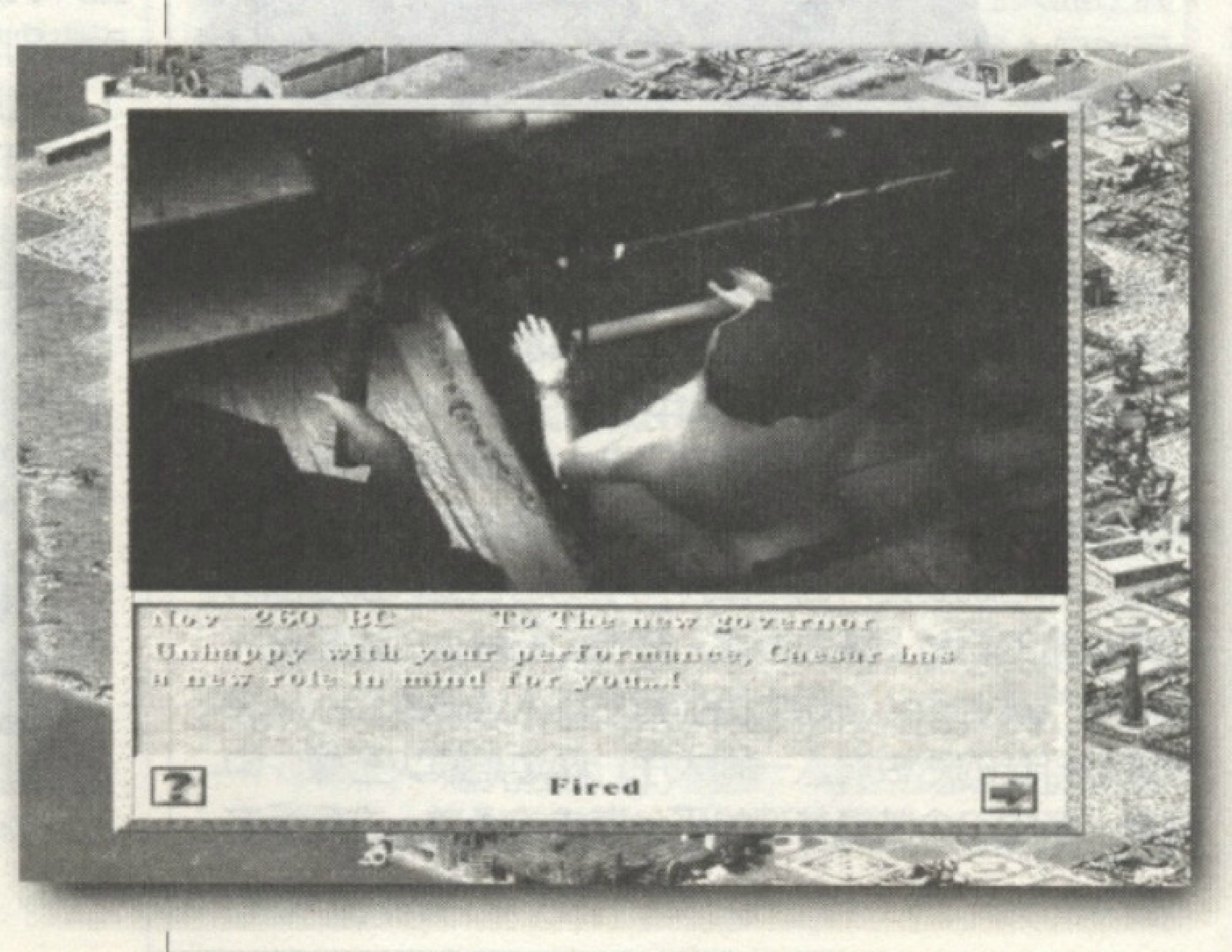
游戏任务

开始新游戏后，你便会看到一片美丽的平原地形。请仔细观瞧屏幕右侧，紧贴着屏幕右上角的是三项参数：金钱（Dn）、人口（Pop）和时间（BC或者AD），别告诉我你不知道BC和AD的意思，你的基本任务就是：

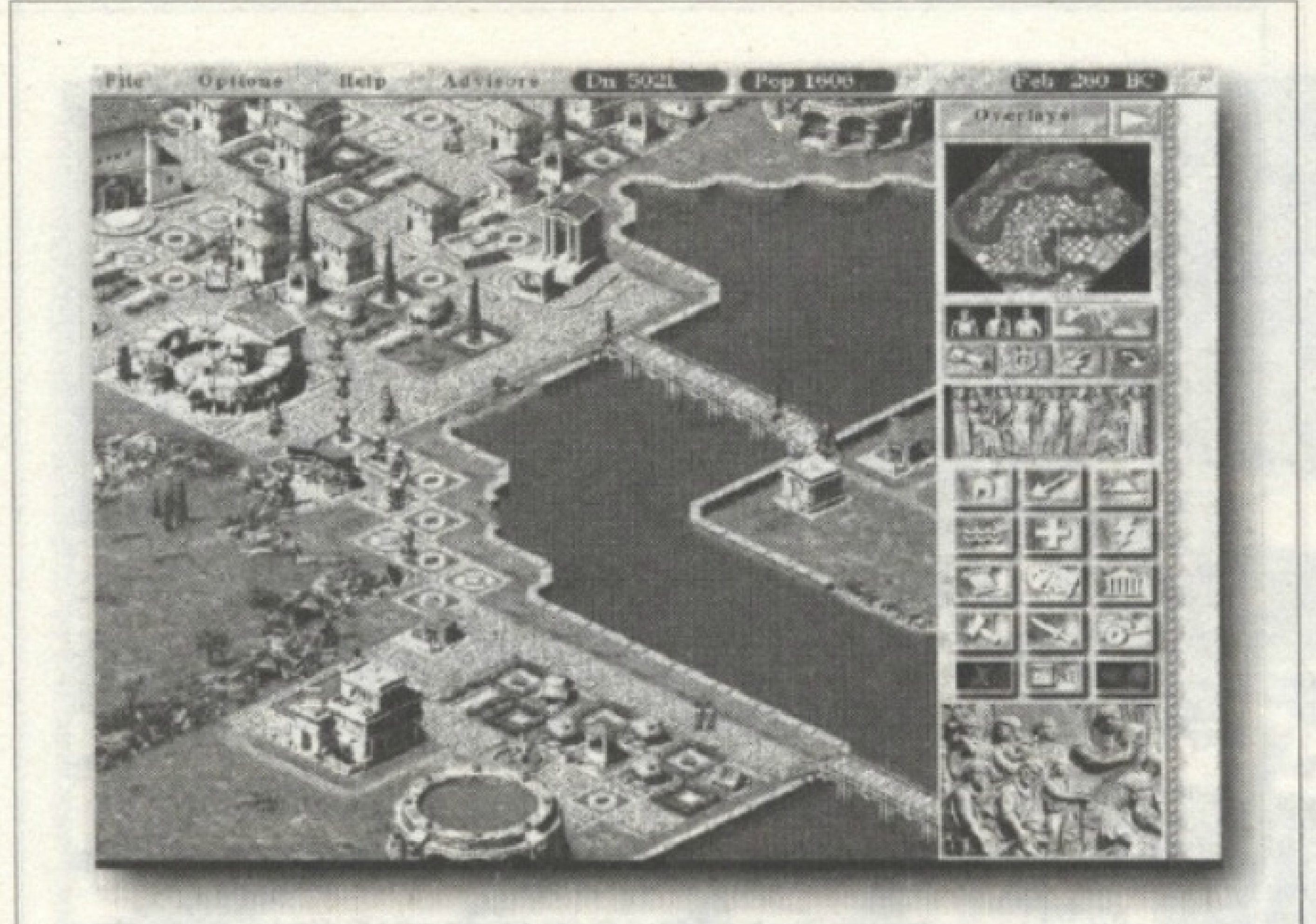
1.保持Dn>0。如果你在第一轮投资中折了本，恺撒会慷慨地续拨你一笔款子（深得为君之道？），据在下的经验一般是在3000到5000之间，似乎跟你的前期投资收益情况有关。如果你的城市盈利情况很差，那么，你趁早断了靠救济的念头吧！4000块钱顶多让你苟延残喘10年。当你再度亏本，还得面对那个有名的暴君，下场是……

2.要保持你的城市的人口始终呈上升趋势，否则？否则就是下面这个循环：

人口减少→工作效率降低→税收减少→亏本→没钱搞祭祀→神祇不高兴，随便给你只小鞋穿穿——海难、蝗灾什么的，后果？其实也没什么大不了的，只不过降低人民的快乐程度或者粮食绝收而已，然后→人民离开你的城市（如果你没有建城墙的话，恭喜你，他们就是离开而已；如果你建了，他们便走不掉了……不过别高兴，没让他们过上舒心日子，又不让人家走……你可有大麻烦了，新闻里头见过意国的街头暴行吧？大概就是那个样子，你多保重！）→就业不足→直接造成粮食减产，医院缺乏人手照顾病人、引起瘟疫那都是后话，人少了，你找谁收税去呀？→人民情绪低落→离开城市……反正是个噩梦一般的循环，“马太效应”听说过吧？这里是可以得到体会的。







3.达成既定的指标。进入“顾问模式”的“目标顾问”项，游戏会列出五项参数指标，想过关就得先满足指标要求。游戏各关中会在各参数项下面的括号里提出对你的要求，笔者将在“游戏控制”一节中的“目标顾问”部分向各位作详细的说明。

游戏地形

说了半天，再来介绍几种地形吧，基本上是以下几种：

湖泊和海洋：不论湖海，沿边都可以修建陶土采集场，采出的陶土可以造成陶瓷，卖了赚钱；因为“恺撒”中的水面看起来大体差不多，湖泊不象其它游戏那样完整地在地图上显现，所以内湖和海洋从外观上看来差不多。可是，如果你就这么“差不多”地将港口建在湖里，恭喜你，这份钱你算是白扔了，没有船只能够进入内湖跟你交易。那么该怎样分辨呢？教你留个心眼，如果看见水面上有木头块漂着（遭海难的破船？），而且向一定的方向流动着，那就是海洋。那些看起来基本没有流动感的水面，就是湖泊。

林地：沿着林地的边沿，可建伐木场，采集的木头可送到木材加工场造成木器出售。

平原：可以修建任何建筑。

山地：沿山可建采矿场，您造武器的资源就来源于此。

台地：所谓“台地”是笔者杜撰的一个称呼，其实就是这样一种地形：平原上一片明显高出的平地，周围通常是有岩石环绕，中间一般是林地，它的周边有台阶样的东西，人员可以进入。它的特点就是只有此种地形才能建筑采石场，开采大理石。

麦地：看起来象黄色的“草地”，在上面可以开辟麦田产粮食、建养猪场产肉、建果园产水果、建葡萄园产葡萄并做成葡萄酒出售。

常用快捷键

1.游戏功能

功能	键位
暂停游戏	P
减慢游戏进程速度	[
加速游戏进程	]
主地图卷轴	方向键
地图快速定位	Ctrl+F1/F2/F3/F4
屏幕设置：窗口模式	F6
屏幕设置：640X480	F7
屏幕设置：800X600	F8
屏幕设置：1024X768	F9
地图正常显示/报告模式显示切换	空格键

2.地图报告模式（overlays）

火灾概率（fire）	f
坍塌概率（damage）	d
犯罪概率（crime）	c
其他问题（problems）	t
水源分布（water）	w

（同样的键再按一次就回到正常显示模式）

3.顾问模式（advisors）快捷键：

劳力资源分析（labor）	1
军团顾问（legion）	2
公关顾问（emperor）	3
目标顾问（ratings）	4
贸易顾问（trade）	5
人口顾问（population）	6
健康顾问（health）	7
教育顾问（education）	8
娱乐顾问（entertainment）	9
宗教顾问（religion）	0
财政顾问（finance）	-
综合建议（chief）	=

游戏控制

现在让我们把注意力集中到游戏画面右侧部分的“控制面板”上（见图一），笔者将依照图一的编号顺序，详细讲解一下各个“功能键”的用法，为各位玩友能够更加深人细致地了解《恺撒III》提供一份参考。

1.地图“报告”模式（overlays）：这个键可是大管家级别的，它可以自动为你做出城市现状的直观报告。在这里，你可以直观地看到任何一座功能性建筑物对你的城市所起到的作用——你想看看城市的给排水系统吗？按下它，再点选 water，OK！你现在看见的蓝色部分就是城市的供水状况，什么地方缺水，一目了然了吧；还想看看各个地块的纳税情况？点 commerce，再选tax income（税收），.看见吗？那些耸立着棕色矮柱子的地块都是依法纳税的“良民”，没有这种颜色柱子的地方，就需要建造forum（法庭）让这些家伙就范了。

2.它可以为你把“控制面板”变成“工具条”，当你嫌那个劳什子的控制面板占据了过大的屏幕空间时，点它，没错的！

3.这是全局地图的缩略图，你直接用鼠标在上面点选需要显示的区域，可比用鼠标在桌面上比划“鲁班刨板”要方便多了吧？

4.顾问模式（advisors）：这个键是“大总管”级的核心功能键，通过它，你可以详尽地了解发生在自己城中的一切，顾问模式共有十二项，你一定要用好它！

(1)劳力顾问（Labor advisor）：在这里可以调整各个部门的劳力，如果城市劳力短缺的话，就把一些次要部门的劳力减少，优先考虑粮食生产等部门。向下是就业人数（Employed workforce）和失业人数（Unemployed workforce），失业人数后面括号里的百分数是失业率，要注意的是，失业率绝对不能高，一般要低于8%，否则居民会因为找不到工作而离开你的城市（建个医院可以吸收大量闲人）。最后一行是你城市居民的工资，默认是30Dn，在资金紧张的时候也可以稍调低一点，不过一定不能低于罗马的基本工资，富裕时可调高一点，加快城市的发展。

(2)军事顾问（Military advisor）：如果你有军队，那么在军队后面有三个选项，分别是：选定某一支军队（Go to legion）；让军队回基地（Return to fort）；把军队派给恺撒使用（Empire service）。

(3)帝国顾问（Emperor advisor）：最上面一行是支持率和恺撒对你的看法，向下是恺撒对你的要求，恺撒会经常向你要木材、油、水果之类的东西，有时还要军队，你一定要在他限定的期限内给他，否则支持率将大减。再向下一行左边是你的储蓄，用这些储蓄可以给恺撒送礼（Send a gift），以提高宠爱率，不过注意要送最贵的，否则可能适得其反，在城市资金紧张的时候也可以把你的储蓄捐出（Give to city）。最后一行可以调整自己的工资，调低一点没事，调高则一定会降低宠爱率，所以还是按默认值比较好。

(4)目标顾问（Rating advisor）：目标顾问所包含的五项指标是过关的关键，包括：文化（culture），与城市中文化设施和娱乐设施的多少有直接关系；宠爱（favor），永远满足恺撒对你提出的要求，他要什么，就给他什么，如果你的宠爱指标低于10的话，向你致敬！你将光荣地人选恺撒大帝的划船奴隶队伍；人口（population），不用我再多说了吧；和平（peace），两个原则，一是“可和则不战”，二是“既战则胜之”。只要能在一年内让居民们保持平安无事即可提高和平率，这在和平的地区比较简单，只需多安排些巡查队，保证没有犯罪就可以了，而在危险地区要稍难一点，你一定要御敌于国门之外，一开始用城墙把“狼”挡住，然后建一些兵营、基地、塔楼等军事设施抵挡敌人的进攻，使居民不会受到骚扰，和平率才能很快提高；繁荣（prosperity），很明显，这个“繁荣”是一项综合指标，所以它的提高是最困难的，主要涉及三个方面，一是房子质量，你的最终目的是要让平民都住进GRAND INSULAE里，贵族都住进PALACE里，保证所有房子的物资供应，保证卫生、教育和文化娱乐服务；二是财政情况，你的政府在过去一年里要赚







钱才行（用于基础建设投资的不算）；最后是就业情况，你的城市失业率不能太高。

(5)贸易顾问（Trade advisor）：贸易是资金的重要来源，游戏一开始的时候就应该在罗马帝国的地图（Go to empire）上看看可以进行贸易的城市（插红旗的）需要哪些物资，然后全力生产这些物资。在贸易顾问里可以看到所有产品的价格（Show prices），优先生产价格高的。生产开始后开通贸易路线，然后在贸易顾问里点击需要出口的产品，会有三个选项——进口（Import）、出口（Export）和储存（Stockpile）。需要注意的是Export over后面括号里的数值是产品数量到了某一数值后才开始出口，如果你想生产多少就出口多少的话，那么将括号里的数值定为0即可。在游戏初期最好多做一些出口贸易，解决资金问题，富裕的时候则应优先保证内需，同时还应根据居民的需要进口一些物资，这样居民区才会发展。储存这个指令是在恺撒需要某样产品的时候用的。

(6)人口顾问（Population）：在这里可以看到城市里储存了多少粮食、食物的种类、人们愿不愿意到你的城市来居住，以及这个月有多少人来到你的城市。一般来说，在粮食充足，种类齐全，失业率低的情况下，人们向往你的城市，反之就要注意一下城市建设问题了。

(7)健康顾问（Health advisor）：理发馆、浴室、诊所可以多建一些，医院至少要达到平均水平（Average），最好是完美的（Perfect）。

(8)教育顾问（Education advisor）：如果有教育设施的话，这里会告诉你学校、学院及图书馆是否满足居民的需求，一般只要达到Average以上水平即可。

(9)娱乐顾问（Entertainment）：会告诉你城市中的娱乐状态以及对各种娱乐设施的要求。这里还可以举行祭祀（Hold new festival）活动，祭祀不但能让神明高兴，而且居民也会感到快乐，最好一年一次。

(10)宗教顾问（Religion）：在这里可以看到你供奉的五大神明的情绪。游戏开始的时候他们的情绪是无分别的（Indifferent），过一段时间如果你没建神庙，或者没有举行祭祀，他们的情绪会变成不高兴（Displease），最后变成非常愤怒（Very angry），这时候你的城市可要遭殃了，例如谷物之神发怒会摧毁全部的农作物，海洋之神发怒会摧毁所有的船只。反之，如果你把他们供奉好的话，他们的情绪会慢慢变成极兴奋（Exalted），这时他们也会带给你一些好处，例如让农作物提前长好等等。不时地探访宗教顾问是很重要的，这对你完成建设大业有很大的帮助。

(11)经济顾问（Financial advisor）：在这里可以查看城市的收支，这是很重要的。如果每年的收支都是负值的话，不但资金紧张，而且居民也会不信任你，导致支持率大跌。在画面上方可以调整税率（Tax rate），最好保持在8%，另外看看缴税率，如果太低就多建几个集会广场。

(12)首席顾问（Chief advisor）：这大概是最重要的顾问了，他会总结你在城市建设中的业绩，注意红字是做得不好的地方，赶快改进一下吧。

5.帝国全图（empire map）：贸易专用键，用它，你可以找到有进出口贸易需求的“友邦”，研究他们的需要，充实自己的口袋，好好琢磨吧！

6.如果你在游戏过程中，专注得突然忘记了关卡的胜利条件是什么……没关系，体贴的Sierra特意为你这样的糊涂家伙设置了这么一个键，按一下，它就为你复述一遍成功条件，这回可别再忘了。

7.游戏中可以360度地旋转城市景观，这个键让你迅速找到“北”！它是跟8、9两键配合使用的。

8.顺时针旋转城市景观。

9.逆时针旋转城市景观。

10.住房是《恺撒III》中最基础也是最重要的建筑，它会随着城市的发展不断发展，高等级的住宅可容纳更多的居民，交纳更多的税款。住宅的分布和等级，决定着城市的人口、税收和繁荣指数。

在地图上辟出一块空地，插上可以拓居的牌子，连上路就会有移民拉着家小来此定居。最初的住宅只是一些草棚子，起初，这些小棚子里的居民只要求维持温饱所必须的食品，但随后他们便需要喷泉提供的清洁水，



由三种食品搭配的健康食品，以及运输、储存水的陶罐和做饭点灯的油，再富一些的居民会要求供应家俱和酒。

住宅附近的其它建筑和地形也会影响它的发展，不受市民欢迎的建筑是工业建筑和军事建筑，市民们不喜欢住在农场、矿坑、作坊、粮仓、货栈、军事基地等所有会产生噪音、垃圾的建筑附近，他们希望自己的生活小区附近是政府、神庙、澡堂、广场、雕像、花园之类庄严、高雅、清静的建筑，其中市长官邸是最受欢迎的（时常见到领导人会很受鼓舞）。市场的位置很麻烦，须适中，太近了嫌吵；太远了又懒得跑，笔者觉得同居民区隔两条路宽就行了。将居民区建筑在海边和山上也会大受欢迎，大概罗马人在那时很喜欢在海滨散步和登高远眺。

要使小区变成长岛那样的富人区，你这个市长必须为市民们提供各种各样足够的生活服务，包括医疗、卫生、教育和娱乐，没人愿意跑大半个城市去洗一趟澡，或是常年找不到理发师和医生，也没人愿意生活在没有文化娱乐的城市，必须两个文明一起抓，两手都要硬。如果你发现你的居民区停止发展了，用鼠标右键单击它，那里的居民就会向你抱怨说他们缺些什么。

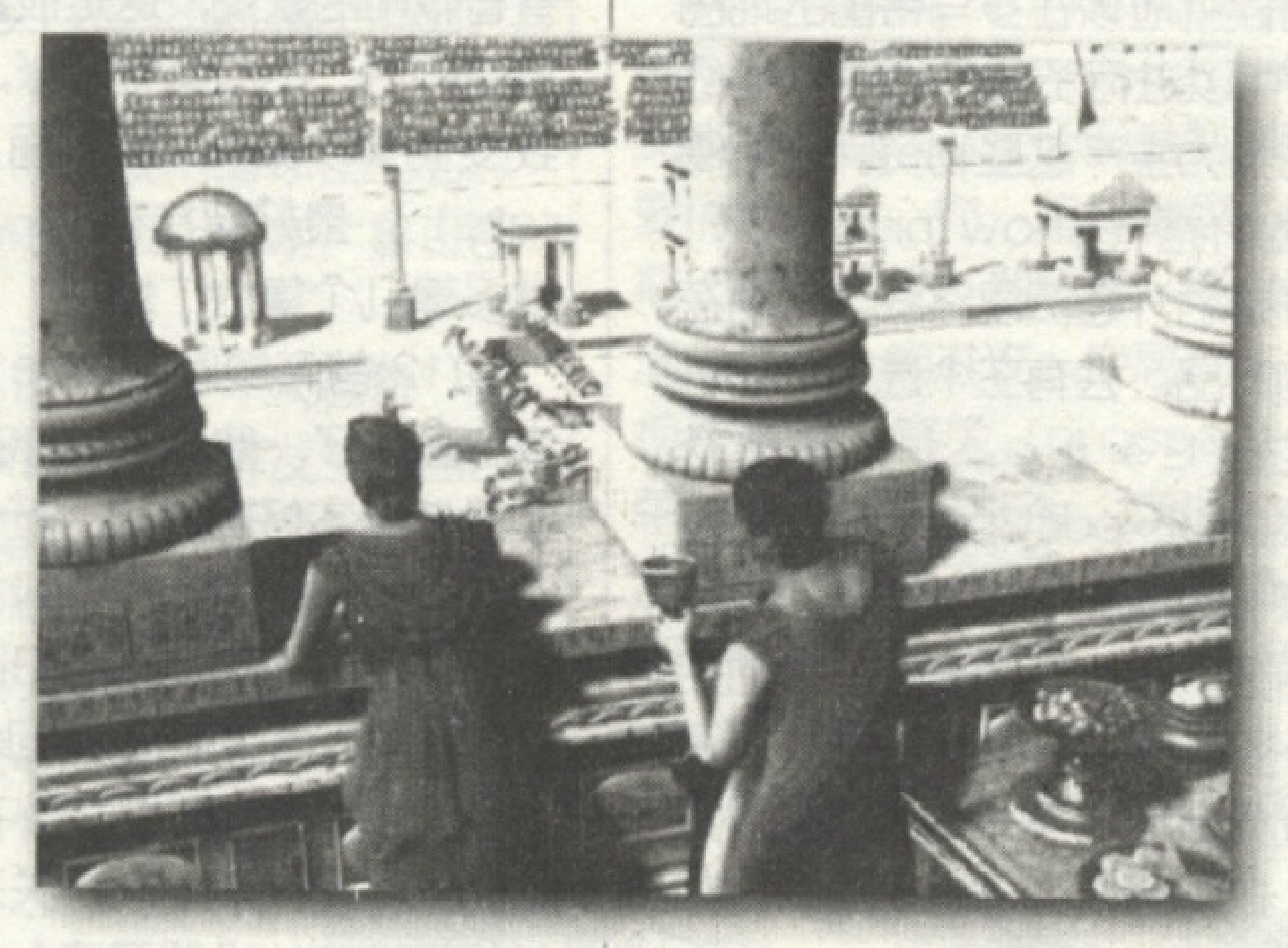
11.清理场地——凹凸不平的地方是没办法营建建筑的，当然，你也可以清理掉你认为多余的建筑或道路。

12.道路是城市建设中最基本又最重要的设施，因为几乎所有的建筑物都需要靠着道路，只有水利设施、要塞、城墙、花园和雕像可以远离道路。道路的建设有技巧，在游戏初期为了以后的发展，务必要以“田”字形铺路以使土地能得到充分利用。在建设住宅时，一条路的有效范围是左右两格的距离。开始时的道路只是一条土路，以后可用瓷砖(Plaza)铺成彩路，可提高居民的快乐度，促进升级。

13.水利设施直接关系到城市的发展，包括：

水井（well），随处可建，但只能给小面积地区供水，水质不佳，会限制居民升级。

水库（Reservoir），是整个城市水利建设的基础，需建在河边、海边，可利用水渠同城中水库接在一起，给城市提供大面积的供水。当水库存满水后，会自动在周围很大范围内铺设地下输水管道，而喷泉和浴池就必须建在地下管道上才会有水，你可以通过Water Overlay来查看地下管网的建设状况。



水渠（Aqueducts），用来连接水库，长度不限，不能互相交织成网，但路可以从它底下穿过。

喷泉（Fountain），为居民提供清洁的水源，必须建在地下管网上，用Water Overlay可查看哪些地区有了清水供应。不必在同一地点重复建设喷泉，虽然喷泉本身不需要工人，但会增加整个水利员工的需求量。

14.医疗设施是为居民治病，减少疾病的保障。包括：

理发店（Barber），在建成后会有理发师上门为市民理发，改善附近小区的生活环境。

浴池（BathHouse），洗不上澡的市民怎会努力工作？浴池必须建在地下管网上，会极大地改善附近小区的生活环境。

诊所(Doctor's Clinic)，诊所中的医生会定期到附近小区中为居民检查身体，防止传染病的发生，最好每个小区中有一个。

医院(Hospital)，只有高等级的居民区才需要医院，每所医院能容纳1000人，当城市发生大规模传染病时，医院是必不可少的设施，被送进医院的居民是不会死的。

15.神庙建筑是十分重要的一项。罗马诸神共有五位，分别是管农业的Ceres、管航海的Neptune、管商业的Mercury、管战争的Mars及管健康的Venus。建造神殿既是为了取悦诸神，同时还可以让牧师们为居民布道以改善附近小区的生活环境及增加城市的文化指数。对于每位神来说，一座小神殿可以管750人，一座大神殿可以管1500人。大神殿很贵，而且需用两车大理石，但它可以支持更多的信徒，并产生较小殿高得多的繁荣度。你必须定期祭神，对哪位神也不能怠慢，只有取得他们的欢心，才能获得他们的保佑。

祭坛具有全面的宗教机能，像神殿一样可以提高繁荣度和文化指数，居民在祭坛中可以向所有五位神膜拜。祭坛也需要两车的大理石，但不用牧师。

16.教育设施是提高居民文化素质的机构，不但关系到居民的升级，还关系到过关模式下的文化等级的提



高，包括：

学校（School），没有文化的市民是建不出高级住宅的，学校是基础教育机构，在校学生是13岁以下的小孩子。市民们不喜欢自己的房子和学校挨着，因为学生们实在太吵了。每所学校只能容纳一定数量的学生，比较一下学龄儿童和在校学生的数量，尽量使每所学校的学生数少些，这样能提高文化指数，永远都不要让学校中的班级太拥挤。

学院（Acadmy），发达的城市需要更高的知识水平，从学校毕业的学生能在学院中接受高等教育，大学生们很安静，有修养，居民同学院相邻，生活环境能得到改善。同学校一样，每座学院也只能容纳有限的学生，降低每个班级的人数会增加文化指数。

图书馆（Library），具备了高学历的人民要求掌握更多的知识，图书馆则为他们提供了足够的精神食粮。

传教社（Mission Post），如果在你将要开发的土地上已有土著居民，那么你的殖民会遭到土人顽强的抵抗。别指望用部队去镇压，不得民心是不会胜利的，你需要的只是一个传教社。传教士会试着同土人交涉，告诉他们罗马帝国带来的只是和平与繁荣，以及罗马诸神同样会保佑他们五谷丰登，欢乐幸福。等到和谈成功，土人接受了你，你就可以安心地建设城市了。另外，土人们还会和你们进行贸易。

17.娱乐设施是使居民快乐的设施，种类比较多。值得注意的是，要建剧院或圆形剧场的话，必须先建戏剧学校，同理，竞技场需要有训狮房和角斗学校，这些设施不但可供给居民快乐，促使居民升级，还能使士兵的士气高涨，包括：

剧院（Theater），是最小最便宜的娱乐场所，需要戏剧学校的演员来演出，剧院可增加繁荣度和文化指数。如果某个剧院经常停演，那么一定是离戏剧学校太远了。

圆形剧场（Amphitheater），它比剧院大一些，可进行戏剧和角斗演出。要完全利用好一个圆形剧场，除了要有戏剧学校外，还需有角斗训练场提供角斗士，圆形剧场也可以增加繁荣度和文化指数。

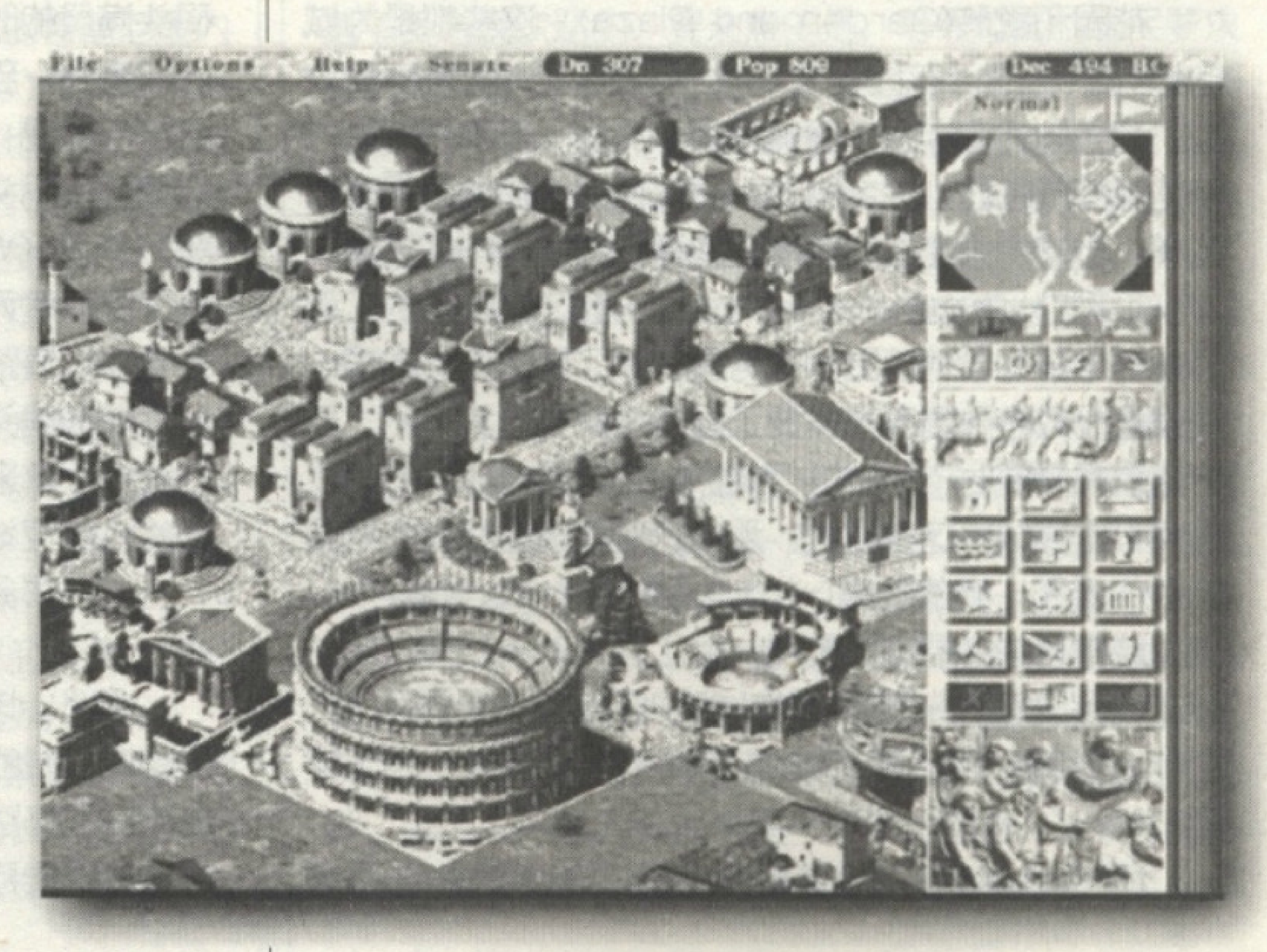
竞技场（Colosseum），始建于公元80年，耗时5年的罗马圆形大剧场，至今大部分保存完好，是专门用来角斗的地方。除了人和人斗之外，还可以让角斗士和狮子斗。当然，这需要训狮场。竞技场是贵族们享乐的地方，有竞技场的城市才是真正的罗马城市，演出越频繁，对繁荣度的提升越高。注意不要建得太靠近居民区，因为演出时噪音太大。

赛车场（Hippodrome），是最大的娱乐设施，也是整个罗马最大的建筑，只有非常繁荣的城市才能建造。赛车场中只能进行战车比赛，它的存在是住宅达到最高级的充分条件之一。赛车场绝不能离居民太近，最好也别离工农业区太近，它不仅带来很大的噪音，而且来往的战车还会堵塞交通，降低生产效率。

艺术学院（Performer Schools），包括戏剧学校（Actor's School）、角斗学校（Gladiator's School）、训狮房（Lion House）和战车学校（Chairoteer School），分别为各种娱乐场所提供演员、角斗士、狮子和战车。当一个演员被训练好后，他会从学校走到演出场所表演自己拿手的节目，演出持续几天后，再学练新的节目。在下一个演员到来之前，该娱乐设施将因无任何演出而不起什么作用，所以，这些学校应建得尽量靠近需要它们的娱乐设施，而远离居民区。况且大多数的学校，尤其是战车学校和训狮房，会因其过大的噪音降低居民区的繁荣度，罗马市民肯定不希望一出家门就看见赶着去演出的狮子在街上乱跑。

18.政府设施主要是些跟税收及环境有关的建筑，包括：

纳税所（Forum），可以派出税收员收税，离纳税所越近的建筑收的税越多，同时居民等级越高交的税也越多，当居民达到一定等级再加上充足的葡萄酒供应，那么他们就会变成贵族，交的税特别多，但贵族是不劳动的。同理，等级较低的居民交的税会较少，象Small tent这种等级的居民税交得极少，但会提供劳动



力。纳税所还可以改善附近小区的生活环境，同时这里也是罪犯的目标，所以，你要好好的守卫它。

元老院（Senate），每个罗马城市中都可以建一座元老院，相当于省政府。市民们喜欢住在元老院的四周，因此在它的周围将是最繁荣的市区。元老院派出的税收员是城中的主要税收员。失业的市民会坐在元老院的门口，每一个人代表5％的失业率。元老院前的旗子代表城市的文化指数（Culture Rating）、繁荣指数（Prosperity Rating）、和平指数（Peace Rating）和宠爱指数（Favor Rating）。旗子升得越高，指数也越高，可以方便地查看城市还有哪些指数没达标。另外这里也是罪犯的目标，所以也要好好的守卫它。

市长官邸（Governor's Residence），包括住宅(Governor's House)、别墅(Governor's Villa)和行宫(Governor's Palace)，是在繁荣的都市中显示领袖地位的建筑，豪华而又奢侈，会把附近变成富人区。

雕像和凯旋门(Stature and Triumphal Arch)，雕像记录着罗马杰出的人物和重大事件，显示了罗马辉煌的文化及政府对人民生活环境的重视。同花园一样，雕像也可以改善生活环境。相比来说，大的雕像比同样面积的花园对周围环境的影响更大。

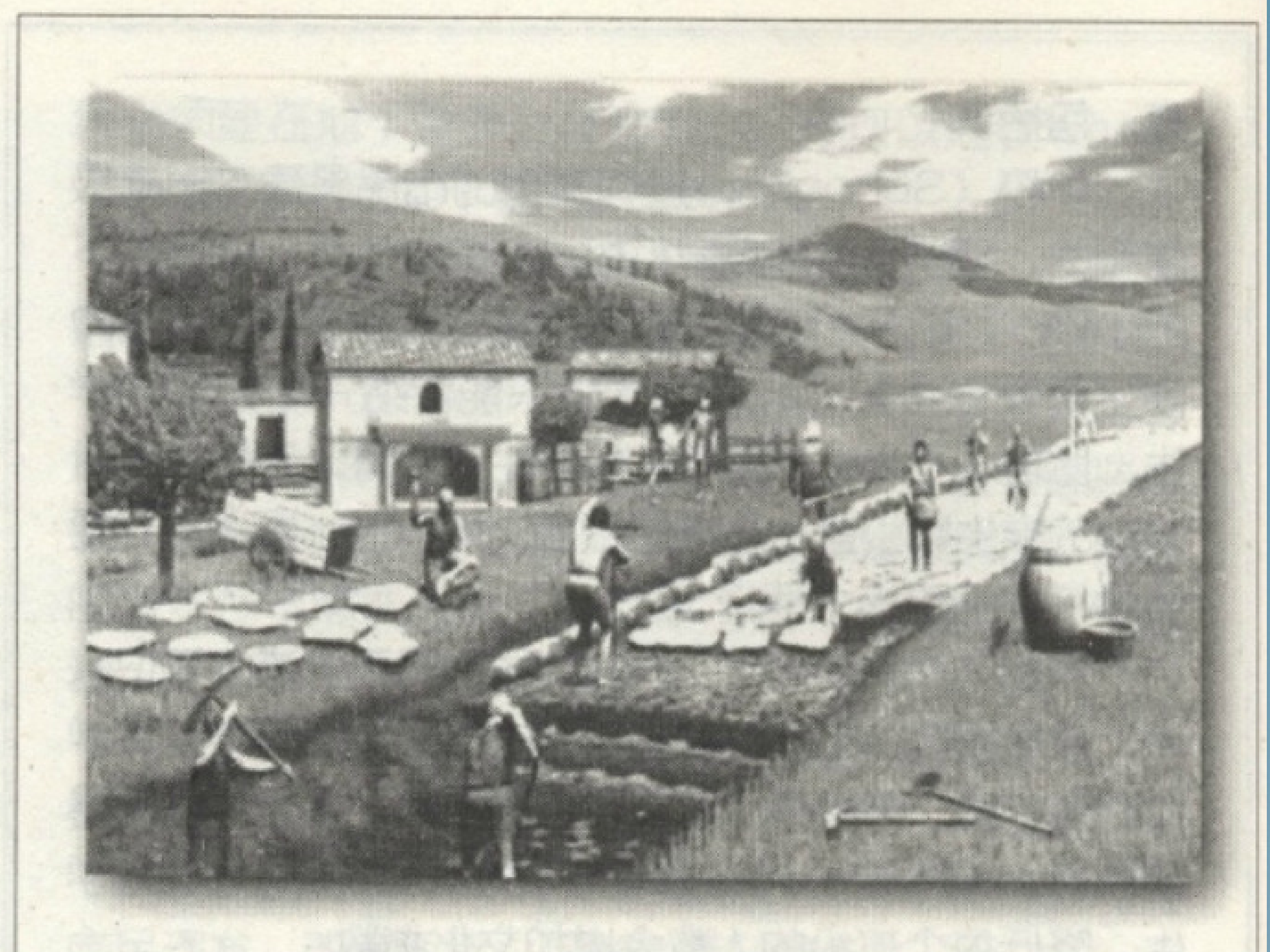
当你应恺撒要求出兵援救某个受敌国威胁的城市，并成功地捍卫了帝国的威严后，恺撒便会赐予建造凯旋门的工程师、劳工以及所需原料作为对你的奖赏，凯旋门是无尚的荣耀，是英雄城市的象征。市民们都会为他们的城市拥有凯旋门而感到骄傲。

19.公共设施，起着美化修缮城市以及发展水路贸易的作用，包括：

花园和瓷砖(Garden and Plaza)，这些都是为城市增光添彩的。花园能让一片荒芜的空地变得倍受欢迎，瓷砖则把城中的小路铺得豪华美观。虽然把所有的空地都变成花园，把全城的小路都铺上瓷砖是件很奢侈的事，但这也会使你的城市变成移民们梦想中的天堂。

工程处（Engineer's Post），由这里派出的工程师能够维修他管辖范围内的房屋。除了像水库、雕像、喷泉等少数特殊建筑不需要工程师维修外，其它的大部分建筑都需要时不时地进行维护，如果很长时间没有工程师来维修保养这些建筑，那么这些建筑最终就会倒塌（我的麦子！我的陶罐！！）。用 Risk Overlay可以查看城中哪些房屋濒临倒塌，当工程处的人员充足的时候，就会被插上一面蓝色的小旗。工程处不会对环境产生什么影响，所以最好能保证每10格地面有一名工程师。

桥（Bridges），分为普通小桥(Low Bridge)和通



航石桥(Ship Bridge)。顾名思义，前者只能过人，后者可以过船。不要随便建普通的小桥，除非你能确定那片水域没有什么船只来往航行（不论商船还是渔船）。普通小桥虽然便宜，但所受限制也多，所以劝你只要不是在经济非常困难的情况下，就都造成商业用的通航石桥。桥的造价是按单位长度计算的，越长越贵。

船厂和渔港(ShipYard and Warlf)，船厂为渔港提供渔船，造好的渔船被自动送到渔港。一个渔港只能拥有一艘渔船，所以想拥有一支庞大的捕捞队，就需要多建几个渔港。水面上有海鸥在盘旋的地方能够捕到鱼，如果某一关你不能种粮食，那就得充分利用这片水域了。渔港是需要维修的建筑，同时也是不受居民欢迎的建筑，它应该靠近道路，以便将卸下的鱼送到货栈。

贸易码头(Dock)，如果你的城市和别的城市开展水路贸易，你就必须至少修建一个贸易码头。贸易码头必须靠近水面，并且左右两边要留出来一格的空地。当码头满员的时候，你会看到里面有三个码头工人，如果你只看到一到两名工人，则表明你的码头人手不够，无法进行贸易。码头本身没有多少容纳物品的地方，所以你在建造码头的同时，要在较近的地方建一座（或更多座）货栈（Warehouse）。由于码头与船厂、渔港都属于工业建筑，所以它是不受居民欢迎的。同样，码头是要靠近道路的。在进行贸易的时候，一艘贸易船只会靠近你的码头，工人们便开始装卸物品，人们会从较近的货栈里拿来要卖掉的东西，把从船上卸下来的东西放到货栈的空地上。

20.军务设施是建立军队，抵抗外敌的部门，包括：

城墙、塔楼、城门(Wall/Tower/Gatehouse)，是保家卫城的基本设施，用来防御入侵的敌人。修城墙的方法和修路一样，虽然敌人最终仍会破墙而入，但厚厚的墙确能延缓敌人的进攻，给排兵布阵挤出充裕的时





间。塔楼必须建在厚城墙上，还要有路通过。在兵营里训练过的士兵会在城墙上来回巡视，一旦发现敌人，就用长矛给予迎头痛击。塔楼上的大弓是整个游戏中最具威力的武器，一箭就可以干掉一个敌人。厚厚的城墙和密布的塔楼可以构成强大的防御工事，入侵的敌军在拆墙时就会遭到重创。布局合理的话，能够很轻松地击退由十数只大象和数十名敌兵组成的入侵军团。城墙挡住了敌人，也挡住了移民和商队，城门则能让他们自由出入。别担心敌人也会从城门进来，因为他们没有通行证，要想进城除非拆门。建城门时记得要让它象恺旋门那样跨在路上，否则不起作用。

行政官邸(Prefecture)，别误会，这不是给市长大人您住的，这么小的房子只是给你手下的小官儿们办公、住宿用的。作为市内唯一的安全部门，它的作用比工程处还重要。官邸内的安全员们在自己的管辖范围内日夜巡查，杜绝火灾和暴乱的发生。大部分建筑物若没有安全员的定期视察，最终都会被烧毁（也有例外，象水利设施什么的）。暴乱发生时，安全员们会以最快的速度将那些刁民缉拿归案。若有武装冲突发生，安全员们会尽力将暴民就地正法。火灾发生时，安全员们就变成了消防员，急急忙忙地提水来扑灭大火。用Risk Overlay可查看城中的火灾和安全状况，如果暴乱倾向不被及时镇压，火灾隐患不能及时消除，都会造成严重后果，防患于未然总是好的，所以应多建些行政官邸，让安全员们经常给市民宣传火灾常识和帝国法律，否则，亡羊补牢，为时晚矣。尽管行政官邸很重要，但它仍不是个受居民欢迎的建筑，所以别离住房太近。

兵营(Barrack)，征兵并使其训练有素。每座兵营需要16车武器来装备一个步兵团，骑兵和长矛兵有他们自己的武器。当士兵训练完毕后，就会去要塞中编队或是去军事学院学习军事理论，此外在城墙上巡逻的士兵也是从这里产生的。

要塞(Fort)，负责保卫你的城市安全和进行战争。当你建好一座兵营后，再建一座要塞，这时兵营里就会训练出你所指定的兵种。在你的城市里，你只能建六座要塞，每座要塞最多可以容纳16个兵士，换句话说，你最多能控制96名士兵。共有三种要塞可供选择，第一种是步兵，拥有强大的战斗力，但他们的移动速度实在是太慢了；第二种是长矛兵，他们的攻击范围非常大，但防御能力太弱。第三种是骑兵，速度最快，但他们的防卫能力比步兵要逊一些。士兵不打仗的时候要呆在要塞中，否则会使士气和健康状况下降，甚至死亡。把要塞建得离市区越远越好，因为它是最影响环境的建筑。不必有路穿过要塞，它也不会倒塌或着火。

军事学院(Military Academy)，可对士兵进行再培训，进一步提高他们的军事技能和战斗力。高等级的士兵可以组建更为复杂的队形，并具有更强的战斗力。在危急关头，这就意味着胜利。

21.生产部门是城市一切食物和商品的来源，包括以下几种:

农场(Farm)，为城市提供不同的农业作物，包括小麦(Wheat)、水果(Fruit)、蔬菜(Vagetable)、葡萄(Vine)、橄榄(Olive)和鲜肉(Meat)。农场只能建在耕地上，耕地的表面比别的陆地多一些黄色的小草。每关的耕地面积都非常有限，要合理规划利用。当小麦成熟后会被收藏到粮仓里，如果粮仓放满了则会被堆放到货栈的空地上，然后由市场上的人拿去销售。同样，麦田也是不受居民欢迎的。要注意的是，等级越高的居民要求的粮食也越多，所以你要保证充足的供应。一般是2000人需要有七块麦田来供给粮食。肉类是由养猪场提供的。葡萄和橄榄是经济作物，你可以对其进行深加工，橄榄可用来炼制橄榄油，葡萄则可以用来酿酒。

原料基地(Material)，为手工作坊提供了必要的原料，其中包括:

粘土矿坑（Clay pit），可以挖粘土来烧制陶器。粘土矿坑要靠近水边和道路，当人员充足时矿坑就开始工作。当采集的粘土达到一定数量后，会有工人将挖出来的粘土堆放到货栈的空位上。如果你已经建好了陶器场（pottery），工人们也会将粘土直接推到陶器场做进一步的加工。陶器是高等级居民所需要的升级物品，所以如果你想让你的居民升级，就必须提供充足的陶器，因为人们每月都会消耗一单位的陶器。如果你的居民消耗完原有的陶器后，市场上又没有及时补充，你的

房屋就会降级。同样，粘土矿坑是不受居民欢迎的，所以应该注意离住宅区远一点。

铁矿（Iron mine），可以采集铁矿石来炼制武器。铁矿要靠近石头和道路修建，当人员充足时铁矿就开始工作。当采集到一定数量的铁矿石后，工人会将矿石放置到货栈或者推到武器店去打造武器。当你用不了的时候，还可以用此来进行贸易，很赚钱的哦。

锯木场（Timber yard），可以砍伐木材来做家具。锯木场要靠近树木和道路，当人员充足时便开始工作。当砍伐到一定数量的木板后，工人会将木板放置到货栈或者推到家具厂去做成家具。家具是更高等级居民的必需品，如果要让你的居民区升级，就必须保证充足的家具，因为人们每月都会消耗一单位的家具。如果你的居民们把家中原有的家具消耗完后，而你的市场不能及时补足，你的房屋就会降级。同样，锯木场是不受居民欢迎的，应该远离住宅区。值得注意的是，锯木场只需要靠近树木建造，它本身并不消耗木材，所以哪怕你只有一棵树，也可以挨着这棵树建几个锯木场，它可以一直工作下去。（哈哈）

采石场（Marble quarry），需要靠近石头并与道路相连。采石场生产的物品是大理石，这种产品是无法进一步加工的，并且在需求上也不是特别大，只有在建设大型庙宇和祭坛时才会被用到。如果你的贸易城市没有对大理石的需求，那么就少建些。因为如果你建得太多，工人们会把货栈内堆满大理石！

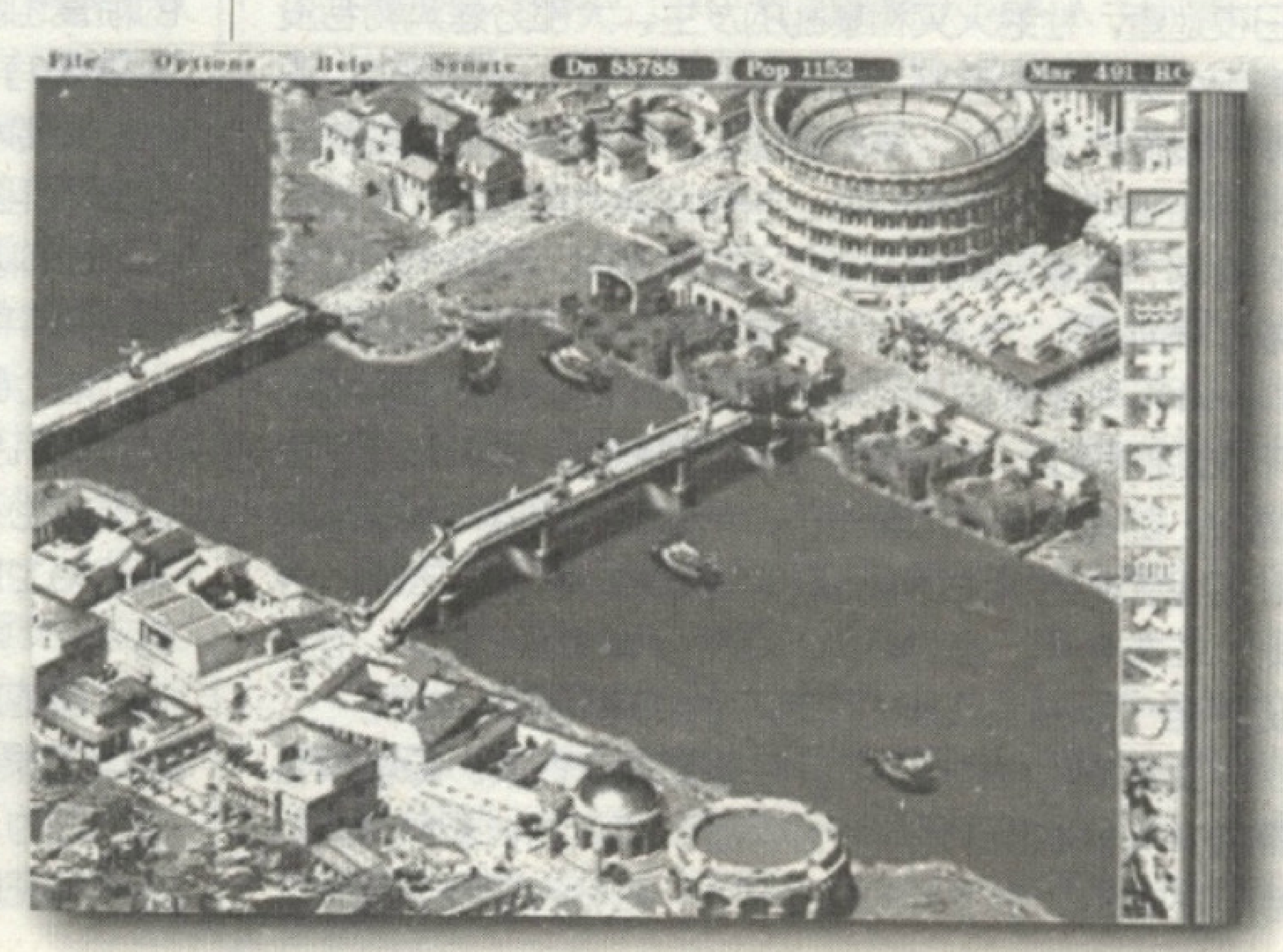
作坊（WorkShop）中的陶瓷厂（Portterу）、家具厂（Furniture）、兵工厂（Weapons）、炼油厂（Oil）和葡萄酒厂（Wine）都是对原材料进行深加工的，生产陶器、家具、武器、油和酒五种产品供应市民。一般情况下，每个原料基地需要两个作坊来加工。当然，如果你要出口原料或是城里的交通状况太差，就得多建几个基地了。从作坊中生产出来的产品一方面可以满足居民的需要，另一方面也可以用来进行贸易，由于高级产品的价格一般是原材料的三到四倍，所以加工后出口还是很合算的。作坊同样是不受居民欢迎的，因此不要离住宅区太近，但要靠近货栈和粮仓，以尽量减少生产周期。

市场（Market），对城市产品的分配起着决定性的作用。市民生活所需的食品、家具，陶罐等都要从市场中买进，当你建筑起一个市场后就会看到穿着绿裙子的老板娘拎着篮子到附近的粮仓或货栈中办货，回来时跟着一大串帮她拿东西的小男孩。一般来说一块9×9的居民区至少需要两个市场，市场不能离粮仓和货栈太远，否则会因老板娘们无处办货或过长的进货时间而导致市场中的存货供不应求，使居民区发展停滞。

粮仓（Granary），是用来储存食品的大型建筑，市场中需要的食品只能从粮仓中买进。如果某一粮仓中的工人只有所需的一半，它就只能出货而不能再储存新产品。粮仓不需要通水，但一定要有发达的交通网穿过它。农场主和渔港工人会自动地把产品送到最近的粮仓，所以粮仓应尽量建在靠近它们的地方，以提高生产效率。当然，离居民区也不能太遥远，你最好在不同的地方多建几座粮仓，以便农场主、渔民、和市场老板娘都能方便地工作，同时还可以将你的食品货物分开储存，而不至于被一次天灾全部毁掉，这些对货栈也同样适用。由于粮仓中充满了灰尘和害虫，因此如果和居民区相邻的话，会影响小区的生活环境，并有可能传染疾病。

特殊命令：右键单击粮仓，单击标有Special Orders的按钮，就会进入特殊命令菜单。左半边是所有粮仓能储存的食品，右边是对某种食品下达的特殊命令——Accept Goods是粮仓的默认设置，即来者不拒，只要有地方就放；Refuse Goods是阻止粮仓继续储存这种食品，但允许市场主购买先前已存入的这种食品；Request Food是让该粮仓派出一辆手推车从其它粮仓中调运一些需要的粮品，这条命令可以让那些远离农场和渔港的粮仓及时得到所需的食品，选择这条命令时，按钮上会出现一个手推车的图标。菜单下面还有一个Empty Granary，它的作用是将该粮仓中的存货全部转移到城中其它的粮仓或货栈中，显然，这也是让那些居民区旁的粮仓得到所需食品的方法之一。

另外，每一车食品放入粮仓后被分为100份，因





为人民一次买不起也吃不了一整车的东西，所以每座粮仓可储存的是２４车食品，而不是２４００车。

货栈（Warehouse），是用来存储货物的，所有手工业作坊的原料、产品、进出口的货物及给恺撒进贡的贡品都存放在货栈中，货栈的工人们会自动将这些货物运到需要的地方。同时货栈也可以存粮食，但只是粮仓全部饱和之后，如果某一粮仓的存粮低于库存的一半，货栈就会自动地把粮食送回粮仓，因为货栈中的粮食只能出口不能内销。在同邻域货易时，陆上的商队会首先到标有贸易中心的货栈取货物，而后如果需要的话，才会到其它货栈。海上商队则较简单，商人们就在离港最近的货栈中交易。你可以将任一货栈指定为贸易中心，笔者认为距城市港口越近越好。货栈也不能和居民区相邻，因为很脏、很吵，会影响繁荣度，还会产生小偷。货栈特殊命令的作用和使用方法与粮仓相同，只是将粮食改为了货物。

22.UNDO——什么？还能允许取消操作？没错，但有时间限制，你得尽快按它把误操作cancel，否则若干秒后它变成灰色，你的错误可就升级成不可逆的了。

23.看看游戏自动委派给你的书记官都反映了哪些民间疾苦？要勤政，不然怎么体现你“爱民如子”呢？

24.这也是个非常有用的键，按一下，它可以快速帮你将视图定位到出现麻烦的地点，比如房子着火、失修坍塌等等。城里人少时倒还平静，然而当你建起一座千人大城市时，你就会发现，如果没有这个键，管理城市简直是一种惩罚。

游戏技巧

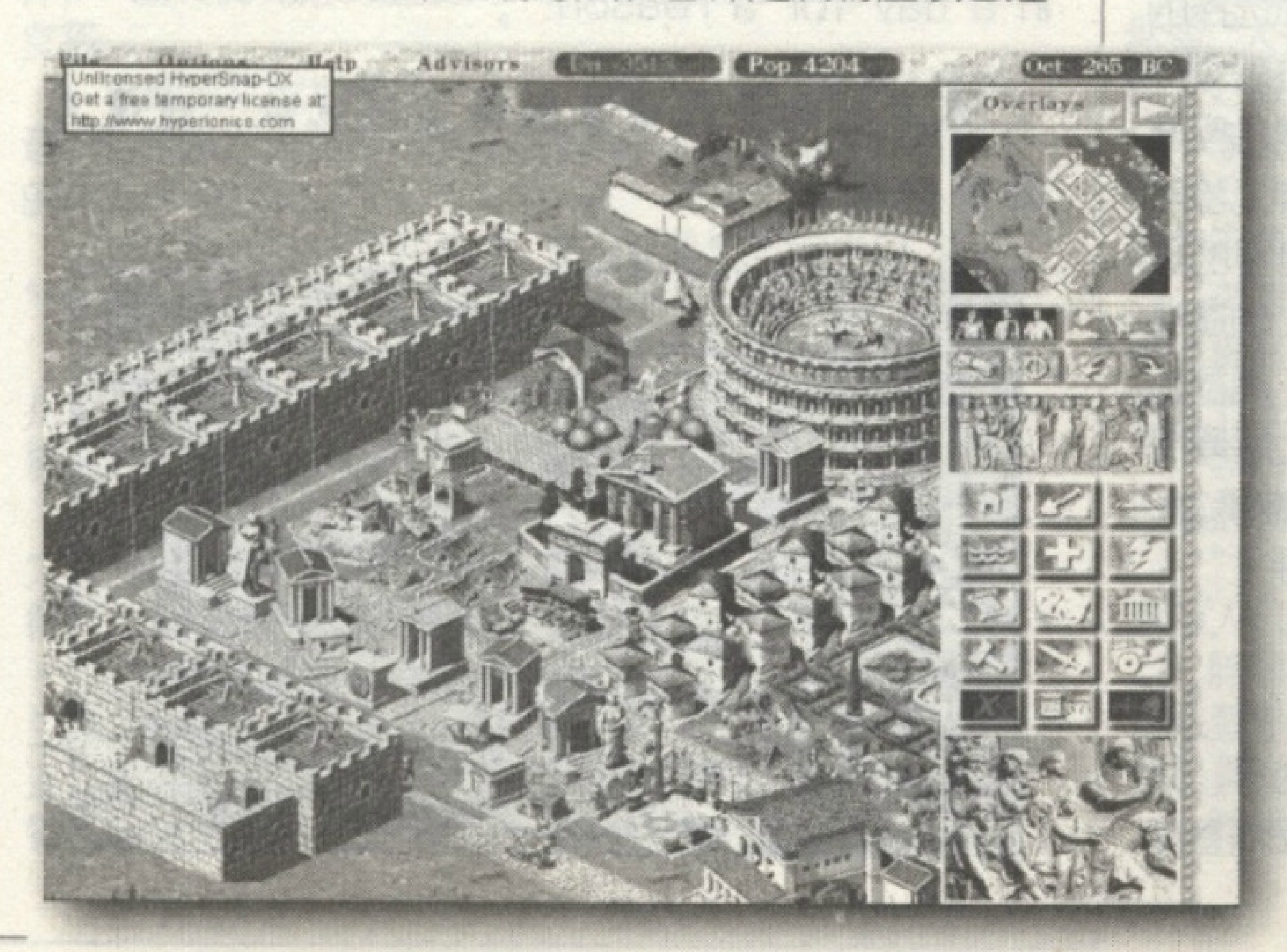
如果你能耐心地看完以上“教学”部分，那么对《恺撒Ⅲ》中的基本控制方法和各种建筑物应该已经有了一个大概的了解，下面笔者就为大家介绍这个游戏的一般通关过程和技巧。

这款游戏中对于路线的铺设是非常重要的。因为你本身无法控制你建筑里的人员行动方向。有时候，路线铺设得过于繁琐，纵横交错，反而会使你的居民受到很大的干扰，因为不少的建筑都需要有人在居民区附近巡回才能产生作用。

在这个游戏中，你会发现你的居民区无论建得多么大，最终的居住范围只是在靠近道路的2格之内。如果超过了这个范围，那么即便你已经插了住宅区的牌子，仍会自动消失掉。到底要建造多大的居民区最好呢？我个人认为6×12的区域是比较合适的，你可以在四周留上充足的空间来建造居民们要求的设施。至于居民区中间的空地，可以建一些花园、喷泉和中型雕像，这些建筑一方面能使居民们更快乐，另一方面可省去占用住宅区四周的土地，因为它们本身是不需要靠近路的，何乐而不为呢？

当你铺好路后，可以先将住宅区的牌子插上，移民们会不断涌来，这时可修建行政官邸、工程处和农场。需要注意的是，建筑物一但修建起来，其火警、损坏率就开始增长了（可点击屏幕右侧最上方的地图报告模式进行查看）。行政官邸和工程处的放置位置很重要，要尽量保证安全员和工程师们能够沿着你铺设的道路在不长的时间内从所有的建筑旁走过，凡是有他们走过的建筑其火警和损坏率就会降到零。这时，你应该已经有了一些居民和两三块农场，田里的粮食也是收获在即，可以修建一座粮仓用来存放粮食。同时还要在居民区附近建一个市场，会有一个商人沿着路走出来，他所经过的居民点就可以得到粮食供应。

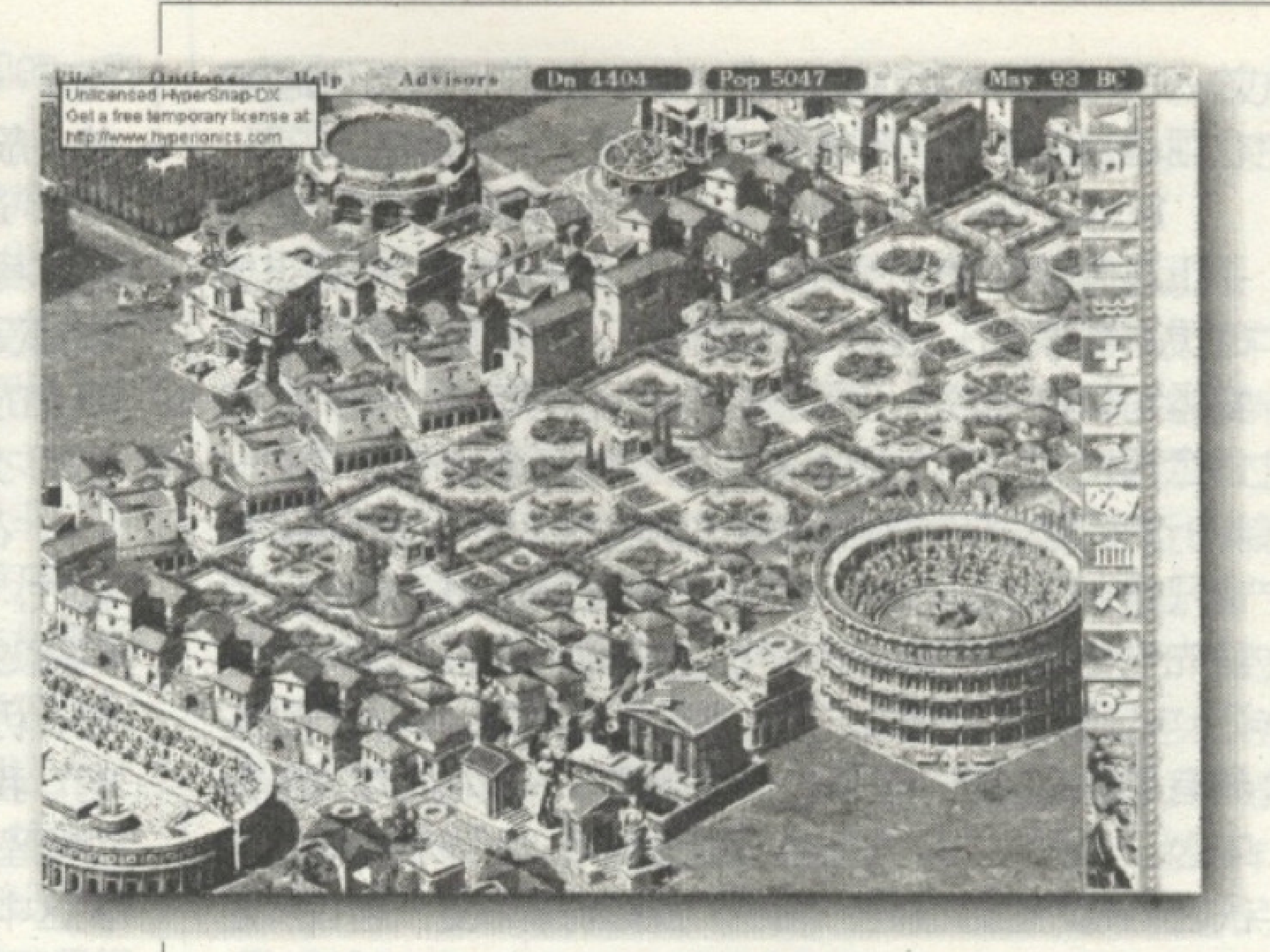
吃饭的问题解决了，就该喝水了。在靠近水的地方修座水库，如果离居民区太远，可以用水渠把水引过去，再在居民区中间的空地上建个喷泉。当喷泉开始喷水时，不要忘了在地图报告模式中查看一下是否所有的居民都得到了供应。好了，歇一下，喝口水吧，你会愉快地发现，你的居民们已经升级了。



当人民最基本的温饱问题都解决了以后，自然会感到心灵上的空虚，如何抚慰人民的心灵呢？答对了，就是宗教。建几座神庙吧，每个神都来一座，做到不偏不向。要把神庙分开建造，因为神也会互相嫉妒的，倘若矛盾发展到顶级也许会上演一套“全武行”？呵呵，如果你的神不太高兴，那可不是件好事情。有了神庙，居民们又可以升级了。稍等一下吧，看看你目前的所有建筑是不是都有足够的人手使其正常的运转。按“1”键查看，从上到下分

别是九种工作类别，左边数字是需要的人手，右边的数字是目前所提供的人手。你可以通过工作条来分配人手。如果人手不够，你只能耐心地等待新的移民或小孩子长大成人。

从现在开始，你所要做的就是按部就班地给居民供应他们所需要的各种设施和用品→升级房屋，吸引更多的人→有更多的工作人手，继续建造设施→升级房屋，步入一个良性发展的循环。你可以按照下面的顺序给居民供应：剧院→学校→浴池、陶瓷厂→圆形剧场→家具厂、炼油厂→学院和图书馆、理发店→医院。建了这么多东西，眼看着钱包是越来越瘪，怎么办呢？只有靠收税和贸易。收税的钱比较少，而且刚开始时人口少，不可能收到太多的税来发展城市，所以这不是一条出路，那就只有贸易了。



外贸是最重要的经济来源，管理得当的话，来钱非常快，比税收有效多了。同时这也是获取你无法生产的物资的唯一途径。方法是：首先打开罗马地图（Empire Map），看看什么人愿意和你贸易，地图中，你的城市插着一面黑旗，上面有一只金鹰，插红旗的城市就是有意同你贸易的城市，单击它，就会看到他们需要进口什么，可以出口什么，以及开通一条商路你要出资多少。每种贸易产品的图标后都有两个数字，例如0/15，则表示每年可以和这个城市进行15个单位这种产品的贸易。生产好的产品会堆放在货栈的空地上，按下“5”键，点击需要进行贸易的货物，再点击“Not trading”成为“Importing goods”（进口）或“Exporting goods”（出口）就可以了，贸易城市的商队会自动走到你的货栈进行交易。记住，保证你的城市的失业率在0%以下，让大家人人有饭吃，有钱花，有活儿干，这样你的城市才会繁荣昌盛。

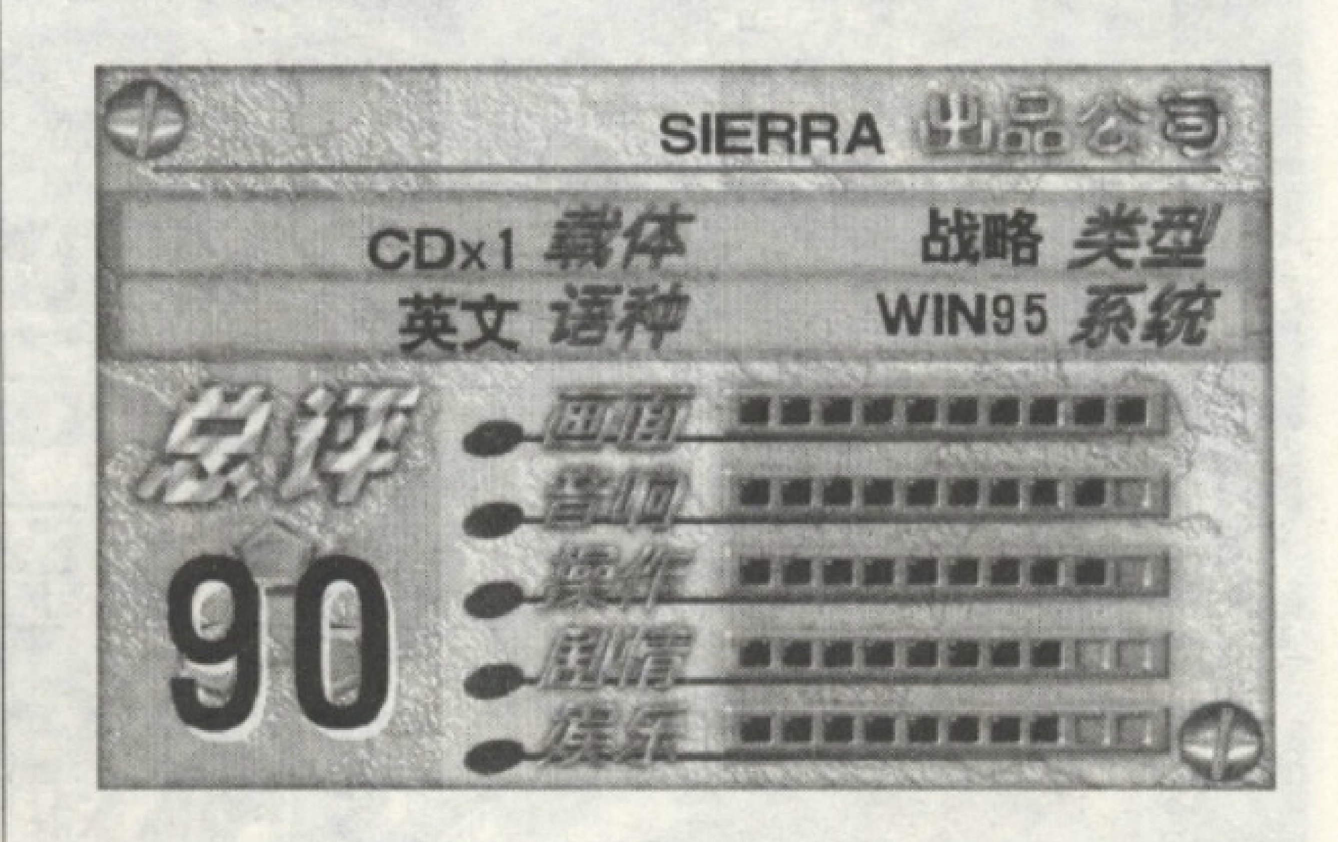
啊，人和钱都有了，该干什么了呢？如果你选择的是危险的任务，自然会有一群一群的野蛮人来进攻你，因此防卫力量是必不可少的。建个兵营吧，再建几座要塞（如果你有钱的话）。要正确选择要塞的兵种，步兵要塞是必不可少的，当然你得给弟兄们提供足够的武器。长矛兵也不错，不过只能站在远处投标枪，肉搏还得靠步兵们上。如果地图上有比较狭隘的关口，而敌人又非从这里过不可，那你就福气了。在那里修上厚厚的城墙，再多修几座塔楼，消灭敌人应该不是件难事。

后记

因为这款游戏的基本配置是P90/16M内存，对于口袋里银子不多，机器配置不够高的玩家，那简直就是天籁之音！因为它在画面和架构上都做得太精致了。而对于那些整天在UNREAL、RAINBOW SIX里忙碌的玩家们，也可以在这款游戏中很好地放松一下神经。对于没有玩过“恺撒”系列游戏的玩家来说，一开始接手时可能会感觉这款综合了《模拟城市2000》和《工人物语》的游戏在难度上稍高一些，然而一旦上手之后，你会发现这款游戏越玩越有味道。

对这款游戏有什么地方让人不满意呢？那就是它的建筑了，尽管游戏提供了四个观察视角，但是无论你将视角如何变化，你会发现建筑都是将同一个面朝向你，实在是令人遗憾。对于它的战斗场面，我个人认为还是非常优秀的，毕竟这是一款重点在建设生产的游戏，如果硬要拿它和《帝国时代》相比可就太强人所难了。好了，现在各位可以投身到“BUILD A BETTER ROME”的建设中去了，先奉劝各位一句，平和的心情和足够的耐心是必须的，因为“Rome wasn't built in a day for a reason”。

本文有部分作者未提供通讯地址，请速与编辑部联系。





小苗女道："你饿了？我这里有吃的。"说罢自怀中取出数枚剥了壳的龙眼，李逍遥接过要吃，却见内中有虫蠕动，吓得全部抛在地上，叫道："长虫了！"

小苗女急忙拾起，嘻道："这本来就是虫卵，很好吃的呢！"捧在手中又递了过来，李逍遥听她竟以虫卵为食，敬谢不敏地说道："呃……，你自己慢慢用吧……。"

小苗女自顾自地吃了起来，脸上笑容洋溢，好似当真在品尝世间美食极品一般，李逍遥不禁全身起了鸡皮疙瘩，等她吃完这才说道："还没问你叫什么名字呢？"

小苗女噗嗤笑道："现在告诉你，过不多久你便忘了，问来做什么？"李逍遥风言风语地说道："总得让我知道你的名字好听不好听啊？若是好听，六、七个时辰也就够了，难道你叫阿猫阿狗？"

小苗女从未遇过如此有趣的人，被他逗得大笑道："哪有人会取名叫阿猫阿狗啊？我叫阿奴，就是山茶花的意思。"

李逍遥忘神问道："那么贝鞑……。"话未说完急忙将





嘴捂住，暗恨自己哪壶不开提哪壶，幸而阿奴也未见怪，柔柔地答道："英勇的战士……。"

阿奴说完好似神游他方，露出一抹陶醉的笑，低头倚膝不知在想什么，过不久想是太过疲累，便沉沉地睡去了。

李逍遥扶她躺好，将干草铺盖在她身上，看她睡得安详，一副天真纯洁的脸庞，实在不像是刚才作恶发狠的小女孩。

李逍遥默默地看了一会儿，忽闻一小童气急败坏地叫道："逍遥哥！逍遥哥！你在这里吗？"却是隔壁卖盐老王的小儿子王小虎。

为怕惊醒阿奴又起事端，李逍遥急忙奔出小屋，说道："小虎子我现在没工夫陪你玩儿！"

小虎子跑了一大段路，还缓不过气来，停了好一会儿，才大气吁吁地说："不好了……不好了……！逍遥哥……，李大娘出事了！"

李逍遥急问："我婶婶怎么了？！"小虎子喘气道："李大娘突然晕倒了！你赶快回去看看！"李逍遥闻言也顾不得阿奴，慌忙赶回客栈看个究竟。

路上询问小虎才知，婶婶不知何时昏了过去，幸好香兰刚巧端着鲜鱼咸粥去客栈发现，忙叫村人帮忙寻回李逍遥，秀兰到鱼市去找，自己这里找不到，还要往山神庙看看呢！

邻人聚在客栈门口，见李逍遥回来，直骂他不该。李逍遥直奔李大娘房中，香兰已经请来了洪大夫替李大娘看病，眼看李大娘脸色惨白，牙关紧闭，急问大夫婶婶的病况。

洪大夫骂道："你可知道回来了！"李逍遥呐呐答道："我婶婶才四十多岁，怎么会突然病倒呢？我出门的时候，她还好好的呀……。"

洪大夫摇头答道："李大娘的病已经很久了，只是她一直瞒着你。"李逍遥忧心地问道："严不严重？"洪大夫叹气道："久病缠身，加上日夜操劳，恐怕……，没指望了。"

李逍遥只觉如同晴天霹雳，惨道："啊！不会的，洪大夫你一定要救我婶婶！"洪大夫无奈地说道："我开付药试试，但也只能略尽人事，你快随我到药铺抓药吧。"

李逍遥安慰自己，心想往日洪大夫也曾有过诈骗病家的事情，或许这次也是想要讹骗钱财，并非真如他所说的如此严重，服几帖药即可痊愈。忙去药铺依药方抓药，煎好给李大娘服下。

过了半晌，只觉婶婶脸色越发惨白，毫不见效，这病发的又急又凶，恐非仙丹灵药不能解治，一颗心不觉直往下掉。

看着婶婶消瘦的身躯、凹陷的脸颊，想起自己的不孝，不禁垂下泪来。过不多久，卖盐的老王也赶来探望李大娘。

老王问李逍遥，说道："你婶婶怎么样了？"李逍遥凄然道："大夫说只能尽人事。"老王心有所感地道："洪大夫的医术好像不大高明。"

李逍遥无可奈何地答道："方圆五十里就他一个大夫。"王小虎这时插嘴说道："逍遥哥！你可以到仙灵岛求药，菩萨的丹药真的很灵。"

李逍遥闻言，眼前乍现一线曙光，忙询小虎："小虎子，你当真在岛上求得灵药？"王小虎接道："是啊！不过最近老天爷在生气，风浪大得紧，出海太危险了。"

李逍遥坚定地说道："为了婶婶，就算是刀山火海，我也要把药求来！"

"大慈大悲的菩萨一定也会被你感动的。"众人不知胖黑苗人几时到了门口，皆被吓了一跳。

胖黑大汉续道："但没有仙缘的人，是无法通过岛上的仙法禁制的。"李逍遥不疑有他，追问："小虎子曾求得药，想必具有仙缘。"

胖黑汉子皱眉道："他缘浅福薄，能见到菩萨一面已属

难得，遑论再求灵药？”李逍遥愁道：“那现在如何是好？”

胖黑大汉取出一柄乌黑不起眼的木槌说道：“菩萨不愿有人扰他清修，曾在岛上施法布阵，若有人登岛，禁制自会发动。”胖黑大汉又道：“幸而若不怀藏恶心，阵法并不会伤人，行不多时即会见到阵眼八卦镜，以这柄破天锤把八卦镜敲碎，即可将禁制破去。”

李逍遥接过破天锤，疑道：“你怎会知道这么许多？”胖黑大汉喝道：“我是看你一片孝心，才会将这个秘密告诉你，你切勿自失良机。”说毕，便自上楼回房。

李逍遥眼见婶婶出气多进气少，嘴唇泛紫好似风中残烛，也不敢再耽搁，托香兰照看婶婶，飞也似地跑到沙滩边，小船早已被浪冲得不知去向，心中愁急万分不知如何是好。

第三章:侍香龙女

李逍遥失了小船，只得赶紧跑往渔市而去，幸而水生叔与张四哥尚在收拾船具，并未离去。

李逍遥舒了一口气，连忙恳请道：“水生叔、张四哥，救人如救火！劳您驾，带我上仙灵岛吧！”跟着将前事说了一遍。

水生叔咋舌道：“可是仙灵岛外充满暗流旋涡，岛上又有奇石密林环绕，昨儿个为了贪看仙女，险些丧命，我可不敢再去！”

张四哥向后指道：“北面水流较缓，我就是从那靠岸的，但是看现在的天候是没法子出海的。”瞻望海面果然波涛汹涌。

李逍遥见两人都不肯答应，心里一急计上心头，便说：“水生叔胆子小不敢去，那是没话说，张四哥的驶船工夫虽没水生叔高竿，应该勉强使得。”

这么一说可不得了了，两渔夫气得脸红脖子粗的，争辩道：“有谁不知道我陈水生是吃了豹子胆的，你要去哪里尽管上我的船！”

张四哥也不甘示弱，说道：“水生叔哪能跟我比？仙灵岛的水路我熟，搭我的船包管没错！”

李逍遥激将成功，但天候着实不佳，天色也渐渐暗了，不忍水生叔一把年纪还来犯险。张四哥身强力壮，应可无虞，便上了张四哥的船，也顾不得水生叔连连咒骂小李子看不起他。

海上风浪果然凶险，张四哥已然夸下海口，这脸可丢不起，卯足劲向前划，避过仙灵岛外的暗礁乱流，费了好大的气力，终于顺当从岛北靠岸。

李逍遥等不及张四哥将船泊好，蹬足便跳上岸，回头说道：“多谢张四哥！”张四哥道：“你自个儿小心！我在这里等你取药回来。天若黑了，我们就回不去了，你可得快点！”

李逍遥足不停步向南走去，穿进一片竹林，忽觉云雾缭绕景色晃动，刹那间身陷恍惚之境，景象峰回路转，时时变幻，岛上禁制已然暗自发动。

李逍遥心里一慌，急于脱困见路就走，可是眼前景色时幻时灭，走了许久也不知自己身在何方，使得李逍遥头晕目眩，四内翻搅恶心欲呕，脚下发软，一个踉跄突被一物绊倒。

李逍遥睁眼一看，正是阵眼八卦镜，忙用破天锤将八卦镜敲破，八卦镜应声碎裂，破天锤也断为两截不堪再用。镜破之后，眼前果然豁然开朗，现出一条大道来。

李逍遥觅着路头，拔腿便向前奔，殊不知才平一劫又起一难，霎时间鬼影幢幢，恶貌狰狞的幽冥众鬼，齐向李逍遥拥去，众鬼生相极尽丑恶之能事，吓得李逍遥魂飞魄散。

李逍遥连退数步，强自镇定心神，揣测这只是菩萨想让人生惧而退，眼前所见实为幻象，鼓足勇气续向前行，众鬼果真透体而过。

谁知众鬼见李逍遥不惧恶相，竟然发起攻势，李逍遥左臂当下被咬，急将木剑拔出，狂乱挥舞护身，直往出口退去。

众鬼在后紧追不舍，李逍遥心慌意乱，口中喃喃念着救苦救难观世音菩萨；或许是菩萨听见李逍遥的告求，有心援手，突地眼前乍现光芒，众鬼无不退避三舍，光芒中隐约可见一少女身影。

李逍遥看她粉雕玉琢灵慧如仙，玉骨珊珊柔肌胜雪，星眸含笑神情可亲；发上系着青色的丝带，左右分扎双丫马尾，穿着一袭对领素色半臂，上搭靛蓝色兜胸，一身装束作道家打扮，身处慈晖更显温柔，不由得看得痴了，脱口叫道：“侍……香……龙……女！”

少女轻启双唇，柔声道：“你终于来了……。”李逍遥还道菩萨神机妙算，早算到他今日来此求药，噗地一声屈膝跪倒，哀求道：“龙女姊姊！求您大发慈悲，救我婶婶一命！”

少女发觉他哭得狼狈，退后一步怅然喟道：“啊！不是你……。”语气颇为失望，过了一会儿，才又续道：“我才不是龙女呢！看你急成这副模样，你婶婶到底怎么了？”

李逍遥哭道：“我婶婶今晚突然病倒了，大夫说没得救了！”少女敛去光芒，趋前问道：“怎会病倒呢？”

李逍遥悔恨地说：“全都怪我不好，为了拉拔我长大，婶婶日夜忧心积劳成疾，她就我一个亲人，我还三番四次惹她生气……。”

李逍遥心想讲得可怜，才能搏得菩萨的同情，还待再说，少女已颔首说道：“我知道了！吃一颗紫金丹就会好起来的。”

李逍遥闻言喜道：“多谢龙女姊姊赐药！”少女说道：“想要灵药跟我来吧！”

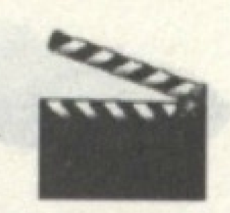
李逍遥起身问道：“要去见观音娘娘吗？”少女嗤嗤笑道：“呵呵！才不是呢！要拿药还不快点，我姥姥最讨厌外人了，等她回来就拿不成了。”

少女言罢，扭身就走，看她脚步轻灵，显然轻功已小有造诣，李逍遥求药有望，连蹦带跳紧跟在其身后。

少女左穿右绕，转眼便走出迷阵，孤岛中央居然有湖，名叫月池。经过一道九曲小桥，月池中央又见小岛，景致甚是奇妙，其上矗立一座古色古香的清幽小道观，上有一匾额以小篆书写“水月宫”三字。

少女引逍遥进入宫中，只见幽静古朴的大殿上，供奉着观世音菩萨的神像。少女自炼丹室丹炉中，取出一粒丹丸交给李逍遥，说道：“让你婶婶服下这颗紫金丹，再睡上几个时辰后，自然会好的。”

李逍遥感激答道：“龙女姊姊的大恩大德，我李逍遥真



不知要怎样报答。"少女嘻嘻笑道:"你真的以为我是仙女?什么姊姊不姊姊的,我叫赵灵儿!你看起来比我大得多呢!你几岁了?"

李逍遥回道:"敝姓李,名逍遥,刚满十九岁。"赵灵儿喜道:"你还大我三岁哩!"

李逍遥想起自己平白叫了好几声龙女姊姊,便向赵灵儿说道:"你年纪比我小,就叫我逍遥哥吧!"

赵灵儿满心期待地道:"逍遥哥!那你应该知道外头有什么新鲜好玩的?说给我听嘛,人家已经不是小孩子了,姥姥还是不许我到外头去,每天在宫内修炼都快闷死了。"

李逍遥顺口答道:"这个当然!下回有机会,我再陪你到杭州城里逛逛。"可笑的是他自己也未曾到过城里,还敢胡吹大气。

小时曾有一次,婶婶本要带他到杭州城去,谁晓得他前一日不知去哪顽皮,竟然彻夜未归,气得婶婶一顿好打,更不再提进城之事,让他着实哭了好一阵子。

赵灵儿闻言拍手笑道:"你可不许赖皮喔,我们来打勾勾。"李逍遥拍胸脯应道:"好!打勾勾,赖皮的是小狗。"

赵灵儿笑道:"对!赖皮的是小狗。"两人勾着手,宛若久未见面的故友,殷殷笑语相谈甚欢,感觉亲切不舍放手。

李逍遥生性滑稽,古灵精怪地连说笑话,逗得赵灵儿嘤嘤呵笑,平静的心湖,泛起阵阵涟漪。时光飞逝丝毫不觉,终因天色渐晚,李逍遥虽然心中恋恋,但悬念婶婶安危,只得挥别。

李逍遥取得丹药,与赵灵儿离情依依,刚出道观门口,就跟一人撞个满怀,抬头一看,一个横眉竖眼的胖老太婆,拄着拐杖恶狠狠的盯着他看,骂道:"小子!你怎么进来的?"

李逍遥吓得结结巴巴:"我……我……我……。"半晌说不出话来,赵灵儿急奔过来,软求道:"姥姥!你不要为难他,他不是坏人。"

赵灵儿的姥姥怒道:"你怎么知道他不是坏人?灵儿!我告诫过你多少次,不可以让外人到岛上来,居然屡劝不听,又趁我出外为你师父忌辰备办祭品,放他进来?!"

赵灵儿辩道:"可是师父说过,百善孝为先,他为婶婶来此求药,应该是好人。"姥姥叹道:"人心险恶你一点也不知道,你师父生前将你托付给我,万一你有任何闪失,你叫老身如何向你死去的师父和你娘交待?"。

赵灵儿正色道:"师父说为善必有善报;师父就是修得无量功德,才能羽化登仙。"姥姥摇头道:"你师父羽化登仙,岛上顿失依靠,再有强敌入侵,如何是好?"

李逍遥急忙劝道:"老婆婆……请你不要责怪她,我马上离开这里就是了。"姥姥叫道:"离开?!水月宫岂能由你来去自如的!"

说罢逼近李逍遥跟前,对赵灵儿说道:"上回我已说过,为你安全着想,再有人来,为防泄密,我见一个杀一个!"

说罢怒气冲冠,眉发皆赤,暴喝一声,化为蛇尾人身的妖怪,喝道:"哼,留你不得!!"朝着李逍遥直吐蛇信。

"哇,妖怪……!"李逍遥心中惊惧软倒在地,想要逃走,手脚却不听使唤,赵灵儿急步抢上拦在前头。

姥姥怒喝:"让开!!"赵灵儿喊道:"不能杀他!!"姥姥吼道:"这小子能通过岛上迷阵进到这里来,一旦放他回去,水月宫的所在不就全都曝露了?!"

赵灵儿说道:"是……是人家带他进来的嘛!姥姥,他来求药医治亲人的病呢!您就放过他嘛!"姥姥摇头道:"三言两语就把你骗住了?!你怎能答应他呢?"

赵灵儿心知姥姥躲避仇敌十余年,已如惊弓之鸟,心意已决必不听劝,自己决计无法阻止,突然俏脸涨红,嗫嚅地道:"因为……他……把人家,人家,所以……所以人家才……才……。"为救李逍遥,赵灵儿只得羞着脸扯谎,话也说不清楚。姥姥心中一寒,化回本来面貌,急问:"当真?!!"

赵灵儿从未说过谎话,怕被识破不敢看她,只是娇怯地点了点头。姥姥气得发抖,双足一顿,倏地飘到李逍遥身前,举脚将他踢了个斤斗,骂道:"混帐东西!!小子!给我站起来!"

李逍遥战战兢兢地爬了起来,姥姥越想越怒,大声叫道:"你好大的狗胆那!竟敢欺负我宝贝的灵儿?"

李逍遥噤若寒蝉,不敢答话,赵灵儿走了过来,扯着姥姥的衣角,低呼:"姥姥!放了他吧……。"

姥姥仰天叹了一口气,伸出拐杖戳着李逍遥胸口,说道:"我给你两条路选!一是娶灵儿为妻,永远不得离开仙灵岛。二是留下一双手一条舌头,让你永远无法说出水月宫的秘密!"

如此严苛的条件,李逍遥怎能答应,回顾灵儿,硬着头皮问道:"那……没第三条路了吗?"姥姥拐杖顿地怒道:"要我现在就吃了你也行!"李逍遥为保小命迫于无奈,忙不迭地道:"我娶……我娶……!"

当夜姥姥在道观神案上,点了两支红烛,也未剪贴半个喜字,领着李逍遥、赵灵儿到得堂前,燃香向赵灵儿的师父、娘亲禀明婚事,便让他们当着观音菩萨的面前,拜堂成亲。

大喜之日理应喜气洋洋热闹非凡,李逍遥却觉得冷冷冰冰,气氛异常诡异。拜过天地之后,姥姥做了几道素斋当作喜宴,便仅他们三人同吃,水月宫中也无酒可饮用。

姥姥寒着脸一言不发,赵灵儿也默默地吃着,四下一片寂静。李逍遥低头扒饭,心想这哪像娶老婆?简直是在守丧。

好不容易大家都吃完,姥姥将两人送入洞房,将门掩上,便迳自离去,眼眶中依稀含着泪水。

李逍遥见姥姥终于走了,舒了一大口气,低声说道:"我一定得想办法逃出去……,你……能不能帮我?"

赵灵儿坐在床头,颤声问道:"那……你还会不会再回来?"李逍遥拼命摇头道:"开玩笑?!要是跟一只会吃人的老妖怪住在一起,有几条命也不够用!你呢?你难道不会害怕吗?"

赵灵儿见他余悸犹存,柔言说道:"不会啦……,那是姥姥吓你的!从小就是姥姥和师父把我带大的。姥姥虽然有时看起来很凶,但是……只要你跟她相处久了,你会发现,其实她对人很好。"

李逍遥歉道:"为了救我,害你向你姥姥扯了这个谎。"但见她冰清玉洁,宛如天上仙女,竟以自身清白来保全自己。李逍遥心中万分感激,虽然极愿与她结为连理,但一切仅是一时权宜,岂敢当真心存妄想。

(待续)



这个月的14日是什么日子？好好想一想，啊！原来是中国的小年夜、西方的情人节！在这里祝所有已经找到自己另一半的玩家一天两节都过得快乐，同样也祝仍然是孤身奋战的所有玩家春节快乐，游戏快乐！

其实除了给大家祝贺节日快乐外，大家别忘了14日还是一位美丽的来自英国的小姐的生日，她……就……是……劳拉，对了，2月14日是劳拉的3周岁生日，就让我们大家一起祝她生日快乐吧！当然你一定猜到了，本期的补丁大礼包（新春特辑）就是由劳拉为我们送出的！

特别介绍

本期供货商介绍：Joe的Tomb-Raider.com

网址：http://www.tomb-raider.com/

简要介绍：我们中的大多数人都是“古墓丽影”系列的忠实拥护者，极少数的例外分子纵使不怎么玩这个游戏，但对于和劳拉有关的东西一样兴趣十足，故此在我们的浏览器收藏夹里有关劳拉和“古墓丽影”的站点实在是很多。但Joe的Tomb-Raider.com的确是这么多站点中最优秀也最无可替代的一个站点，关于它的精彩实在是很难用简短的语言介绍清楚，所以还是请大家自己去看吧！至少有一点可以证明的是，本期的补丁大礼包中的补丁基本完全出自那里。

补丁大礼包

劳拉的生日礼物（“古墓丽影”系列相关补丁）

礼包清单：

一、劳拉的声音

简介：劳拉什么地方最吸引你？靓丽的外表、矫健的身手、非凡的经历、还有……性感的声音。那么就让你好好聆听一下劳拉那“动人心魄”的声音吧！

安装使用：所有的声音都来自于“古墓丽影”系列游戏之中，以WAV的格式存在VOICE目录中，只要双击该目录中任意.WAV文件，就可听到劳拉的声音了。你不会告诉我们你的电脑不会发声吧！

二、《古墓丽影III》所有关卡存档

赵凌提供

简介：《古墓丽影III》所有关卡的关底存档。有了它，连密技都不必用就可以直接选择游戏的任意一个关卡进行游戏了。另外还可以欣赏到每一关的过场动画，包括三维实时贴图的和FMV动画。

安装使用：将SAVE目录中的所有存档文件拷到《古墓丽影III》的游戏安装目录下就可以了。

三、《古墓丽影III》物品修改器

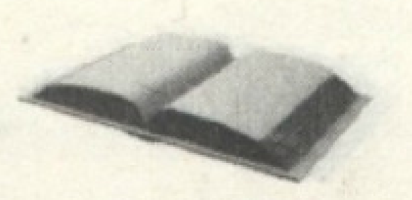
简介：使用该修改器可以得到游戏中过关必须的物品。

安装使用：将TR3目录中的所有文件（除去文本文件）拷到《古墓丽影III》的游戏安装目录下。进入游戏，切换出游戏，启动修改器（执行wartr3tr.exe文件），设置好热键，注意不要和游戏的键盘设定起冲突，然后进入游戏，在需要得到物品的时候按下热键。哇！芝麻开门。

四、《古墓丽影III》不死修改器

简介：这是个颇有意思的修改器，使用它进行修改之后，不但劳拉死不了，竟然连她的对手也变得金刚不坏了！这也许是作者的一个失误吧，有空试一试，很搞笑的。此外该修改器还能使已经在劳拉道具栏中的物品数量最大。

安装使用：将TRN目录中的所有文件拷到《古墓丽影III》的游戏安装目录下。进入游戏后切换出来，启



动修改器后再进入游戏，按下F11键劳拉不死，按下F12键物品数最大。

五、《古墓丽影》系列过关动画播放器

简介：记得凭着自己的硬功夫打爆《古墓丽影》的时候，留给我最深印象的除了游戏营造出的绝佳气氛之外，就是每一大关之间的过场动画了。不过说实在话，要看到这些过关动画还真不容易，不过现在有了这个“古墓丽影”系列过关动画播放器，即使你是一个古墓盲也一样能看到劳拉小姐的冒险故事了。

安装使用：将PLAY目录中的所有文件拷到任意一个临时目录，启动ESCAPEplay，选择游戏光盘FMV目录下的RPL格式文件，即可看到“古墓丽影”系列游戏中全部的过关动画。

六、WINAMP的《古墓丽影III》SKIN

简介：MP3播放器WINAMP的《古墓丽影III》SKIN，用这个SKIN来播放前面的《古墓丽影III》片头曲MP3音乐是个不错的主意。

安装使用：将SKIN目录中的所有文件拷到/WINAMP/目录下的子目录/SKINS/里，启动Winamp后按ALT+S键，然后选定TOMBRAIDER即可。

其余货物

一、《摩托英豪II》增加赛道补丁
Moto Racer II

简介：为《摩托英豪II》多增加20条赛道，准备好迎接新的挑战吧！

安装使用：将MR2目录中的所有文件拷到游戏安装目录下的/DATA/TRACKS子目录下，然后进入游戏便可以选择新增的赛道了。

二、《恺撒III》四项修改器
Caesar III

简介：《恺撒III》的四项修改器，让你早日完成你的雄图霸业。

安装使用：将CLS3目录中的修改器拷到游戏的安装目录下，进入游戏后切换出来，启动修改器后再进入游戏，按下热键就能得到相应的四项修改功能。

三、《神话II》所有关卡补丁
Myth II

简介：开放游戏的所有关卡。

安装使用：将OGNM2目录中的文件拷到游戏安装目录下的\PREFERENCES子目录内，完成后再进入游戏就可以开放所有关卡了。

四、《巴尔度之门》BETA版补丁
Baldar's Gate

简介：从有角色扮演游戏复兴年之称的1997年开始，人们得知了一个让人振奋的消息。有一家名为BIOWARE的小公司，用最新的技术和做法，准备再度推出一款以《被遗忘的国度》为背景的角色扮演游戏，而且，还可以多人联线，就如同《暗黑破坏神》（DIABLO）一样，所不同的是，这是一个彻头彻尾的角色扮演游戏——《巴尔度之门》。

游戏的背景是在熟悉的深水城（也就是EYEY OF THE BEHOLDER系列游戏的开始之处）南边的一座港口都市，这座都市和附近的区域都是以产铁著称。但是近来整个区域遭遇到了前所未有的灾难，不但受到远方异族的攻击，连原本丰富的铁矿资源都开始枯竭。城镇四周来往的耕作、农业、工业都将受到影响，而这背后更隐藏着巨大的邪恶阴谋，等待着你来发掘。

这里，我要给大家提供的是《巴尔度之门》BETA版的补丁，据称它修正了试玩版中的部分错误，灵不灵？大家一试便知！

安装使用：运行BG目录中的SETUP.EXE文件，按提示进行安装即可。

本期所介绍的全部补丁程序，将收录于本刊1999年第3期光盘中，敬请关注！





横冲直撞
Power slide

在游戏进行的时候输入以下字符串可得到相应的密技功能，如果成功会有一个图标出现在屏幕的右上方：

BLAST：击退其余的车辆
BOMB：从你车上发射一颗炸弹到其他的赛道上
BURN：在你车子的附近短时间内点起火
GLIDER：当处在空气中时，车辆像滑翔机一般
HOVER：车辆盘旋
ICBM：导弹飞车
JUMP：车辆跳跃
LAUNCH：按A发射车辆，按Z移向你所面对的方向
LIGHT：“火”车
LUNAR：月球引力
SLEEP：对手除了加速以外变得对驾驶一窍不通
SLIPPY：表面光华
SPIDER：附着任何表面的车辆
STICKY：有刺的表面
SUCK：车辆互相吸引
TIMEWARP：减慢对手的时间
TWISTER：对手的车辆被隐形的龙卷风刮走
WARP：其余的车辆在赛道上爬行

在登记屏幕：While in the Sign-in Screen：

以“Jeff”作为你的名字可以开放所有的关卡。

以“AaronFoo”作为你的名字可以开放所有的专家级关卡。

以“Megasaxon”作为你的名字可以开放所有关卡和电脑对手。

星际争霸：母巢之战
Starcraft：Brood War

在游戏进行的时候输入以下字符串可得到相应的密技功能：

operation CWAL：快速建设、制造、研究和修复工作，爽多了，就怕你忙不过来。

Whats mine is mine：无限多的矿石（minerals）。

Breathe deep：无限多的气体（Vespene Gas）。

whats mine is mine：增加1000点矿石。

breathe deep：增加1000点气体。

show me the money：增加10000点矿石和气体，足够全部升级了。

The Gathering：用于特殊技能的能量无限。

game over man：任务以失败结束。为何？给想看失败画面的同志用。

Noglues：令对方不能使用魔法（特殊技能）

Power Overwhelming：全体穿上上帝的仙衣，百枪不伤，但怕原子弹。

staying alive：使用后将无法完成任务。

there is no cow level：直接胜利！

something for nothing：完成所有升级。

black sheep wall：显示全部地图，知彼知己，百战不殆。

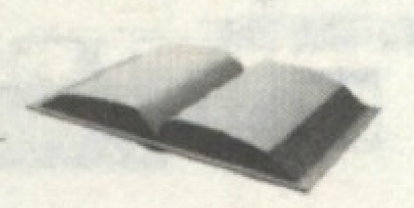
war aint what it used to be：取消迷雾。

food for thought：不受补给限制地生产作战单位。

皇朝霸业

在游戏过程中，按回车键后输入以下字符串，可得到相应的密技功能：

JIZISHIHAODONGZI：金钱+1000
KESHI：水+1000
RENMEN：人口+1000
MEISAI：材料+1000
QIGAI：食物+1000
LIQUAN：科技+1000



恶煞车手II
CarmageddonII

在游戏中输入以下字符串以得到相应的密技功能:

TILTY: 弹球模式
WATERSPORT: 获得水下行动能力
LEMMINGIZE: 愚蠢的步行者
STIFFSPASMS: 突变异种尸体
WOTATWATAMI: 油脂轮胎
SMARTBASTARD: 完成竞赛
MRMAINWARING: 惊慌的步行者
BIGDANGLE: 长尾巴的突变异种
WETWET: 获得奖励点
TINGTING: 免费修理
STOPSNATCH: 时间固定
MOONINGMINNIE: 变成月球引力
CLINTONCO: 旧车改装的高速马力汽车
FASTBAST: 涡轮增压
STICKYTYRES: 爬墙者
GOODHEAD: 长着笨脑袋的家伙
EVENINGOCCIFER: 酒后驾驶
TIMMYTITTY: 时间奖励
ZAZAZ: 步行歼灭者

机甲战神II
Mech warriorII

在游戏中同时按下ALT+CTRL+SHIFT后，输入以下字符串得到相应的密技功能:

thundros: 无限弹药
palex: 破坏被攻击目标的装甲
kent: 使你无法再被伤害
clark: 使你得到X光射线眼
kaboom: 如果你没有使用无敌密技的话，那么你和你的敌人将一起被炸上天空

绝地风暴II
KKNDII

要想在游戏中开启密技功能，你必须完成以下两个步骤:

1.游戏必须加上命令参数“-badnews”运行。先为游戏建立一个快捷方式，然后编辑快捷方式的属性（按ALT+ENTER键），在目标一栏中的最后加上以上参数（别忘了空格），以后使用该快捷方式进入游戏。

2．在游戏中激活密技，你必须准确同时按下“CTRL”键和“TAB”键，一旦成功，会显示出以下信息“Cheats Enabled”。

以下是密技使用方法和功能:

CTRL+M（同时按下这两个键，下同）：额外的金钱
CTRL+C: 赢得此关
CTRL+F: 此关任务失败
CTRL+W: 打开路径消息
CTRL+E: 关闭路径消息
CTRL+T: 关闭战争中的雾，这可以在地图上显露出敌方单位





不少玩家来信为《大富翁Ⅳ》鸣不平，认为在TOP TEN 上的名次太低了（第7名也可以了）。其实TOP TEN 是大家的，想《大富翁Ⅳ》名次攀升，就投它一票吧，毕竟《大富翁Ⅳ》是榜上唯一的一个可供所有年龄段玩家玩的游戏，听听玩家是怎么说的：

福建　庄加勉：

《大富翁Ⅳ》的出现，确实让我为之一震，《大富翁Ⅳ》的到来，给全家都带来欢乐，妈妈玩了之后说："阿土仔怎么这么快就老成这个样子。"**（主持语：如果你不能说服你的家人同你一起玩《大富翁Ⅳ》，你甚至不能算是真正的玩家。）**

沈阳　宣言：

回想当年，驾着一叶扁舟环游世界，探索未知的宝藏，何等洒脱。而今，六位船长禁不住众多新游戏的轮翻轰炸，已纷纷被斩下船（马！？）来。眼看着《大航海时代Ⅱ》就要退出TOP 30了，作为一个光荣公司的游戏迷真是有些于心不忍，有种"送船长（战友！？），踏征程"的感觉。

《大航海时代Ⅰ》早已消失在茫茫的"大海"中，《大航海时代Ⅱ》就要离我们远去，《大航海时代Ⅲ》的汉化版遥遥无期，唯一值得我们期待的《大航海时代外传》不知何时才能从SS航到PC上。**（主持语：已经到了，你还不知道吗？）**

这是本主持最欣赏的发言了（老"船长"们快鼓掌），好消息告诉大家，《大航海时代外传》已由第三波汉化，本主持通关在即，多么熟悉的感觉，还记得那惊涛骇浪中的一个个不眠之夜吗？仅以此言，献给永恒的大航海时代。

北京　王一男：

现在的好游戏要求配置太高了，就拿我的"笨133"来说吧，玩《极品飞车Ⅲ》像放幻灯片，《虚幻世界》在我的机器上真成了虚幻，而玩《最终幻想Ⅶ》也成了我的最终幻想。

现在的游戏都成了硬件杀手，不过你的"笨133"确实该升级了！

陕西　李振宁：

现在谈谈《魔法门Ⅵ》，近乎完美的游戏，细挑嘛，我只发现两点：一是假3D引擎，但又让多少低配置的朋友一展身手；二是四位英雄都是臭脾气，你不理我、我不理你，游戏中既没有爱情，也没有友情，人情味太少了。

湖南　钱亮：

劳拉又来了，更加矫健的身体，更加丰富的动作，激起了我对那充满神秘的四尊神像的向往。可是，没有"指南针"只好一次又一次地"出师未捷身先死"，"呀……"唉，又得重来了。身处一望无垠的大沙漠中，有一种"风萧萧兮飞沙扬，靓女一去兮不复还"的味道。这就是让人苦让人爱的《古墓丽影Ⅲ》。

费楠：

《FIFA足球经理》？！唉，这么有趣的一款游戏怎么只在TOP TEN中的20位"游荡"？各位玩游戏的"老前辈"们怎能这般地无动于衷呢！我觉得它太有趣了！哈哈，想想吧，罗纳尔多、克林斯曼、马尔迪尼……世界足球的"名流们"都掌握在我的手中，一尊尊奖杯摆满了荣誉厅，太有成就感了！特别要指出：这款游戏是中文版的，玩起来毫无语言障碍。各位玩家们，随着足球热潮的侵袭，再来重温这段足球绿茵梦吧！

石磊：

现无论是柔情还是战火，都难以打动我冰冷的心，希望能有一片宁静的天空，在平淡的生活中品尝到一缕甘甜，虽然没有了喧闹，但不是没有激情，只是不溢于外表，感觉着自己成熟了许多，这正是《美少女梦工厂Ⅲ》给我带来的宁静的享受。

《大富翁Ⅳ》难度狂增，钱花得真快啊，不得不靠SL大法度日，同人对战，更是苦不堪言，个个都欺行霸市，好不容易研究所顶极啦，谁敢猖狂。改建卡一现，多了一处公园，流氓，让你尝尝我的必杀技……哇，谁抢了我的核子弹，盟军永别了，向我开炮吧！（我买了保险！）

最后，本主持想给诸位到聊天室聊天的朋友们提个倡议（尽量小点声），聊天嘛，就是说话，说明白让人理解就行了，大可不必"诗词歌赋"的一写就是一大篇，如果还"词"不达意、错字连篇，反而不美，诸位意下如何？

晶合实验室　蓝星



又到揭晓的时候了,上次因为版面原因,言辞中基本上没怎么提及软件,原先的标题也定为"X月榜评",后怕因文不对题被读者来信"打击",就改叫开张"窒息"了。开张的日子我是有点窒息,好在杂志发售当天,就收到了读者的反馈,在此特别感谢北京的王冰兄弟,您是我的第一位支持者。作为本栏目的第一位参与者也是栏目往后发展的历史见证人。特将王冰的选票原文刊出,对本榜而言,这是很珍贵的原始资料。

From: 王冰 <*@263.net>
Send reply to: *@263.net
To: 大众软件 <POPSOFT@NETCHINA.COM.CN>
Subject: hotfiletopten
Organization: 就在这里呗

各位老编:大家好!

说起来这一阵子我可是真够累的了。刚刚寄走了游戏 TOPTEN 的选票,下午买到了才摆上报摊的《大众软件》1月(下),随手翻到封三一看:怎么不见了 TOPTEN 踪影?原来是变成了工具TOPTEN。真是有你们的,至少我很中意。有劳各位冥思苦想这些好点子,辛苦辛苦!

希望能在贵刊的主页上见到两款 TOPTEN 的电子选票,或者允许游戏的TOPTEN 也可以通过 E-MAIL 发给编辑部,考虑一下吧:-)

姓名:王冰 年龄:21 性别:男 电脑龄:3
地址:xxx 邮编:100013

我喜欢的5个应用软件:1、NETSCAPE COMMUNICTOR 4.03 2、豪杰解霸五 3、MAGICWIN 98 4、FPE 5.02 5、WINZIP 7.0

(注:因未经王冰许可,故将Email和address都隐去。)

从这张选票来看,王冰第一爱上网,其次爱看VCD,还喜欢玩游戏,可是老玩不过去……哈哈……

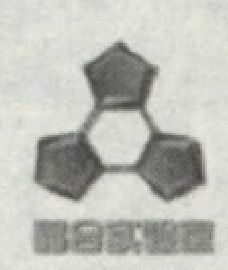
翻看手头选票的结果,验证了我先前的说法"萝卜青菜各有所爱",譬如Email工具,loverchang喜欢The Bat,power211爱使Becky!,lily liu推荐Foxmail,而本人比较习惯用Pegasus。原本一直用Eudora,感觉对中文的支持不太好,就换用Pegasus,最近Pegasus升级到3.01D,中文转码又有点问题,hmmm……又该换了。

有读者来信认为10款软件的排行实在太少,为何不象游戏龙虎榜那样做成Top30?榜主细细思量以后认为言之有理,但30款似乎又过多,决意改为Top20,大家既能看个新鲜,我也不至于太累……嘿嘿……

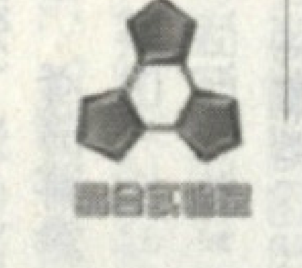
本次增加的10款软件为ACDSee、Paint Shop Pro、McAfee ViruScan、Norton 2000 BIOS Test/Fix、Abe's MP3 Finder、NetSonic、GoldWave、Norton Utilities for Windows 95、The Bat、Turbo Browser 98。其中ACDSee是一款具备索引功能的看图程序,支持多种常见图形格式,图片打开速度极快,1月刚升级到2.4版。Paint Shop Pro 是一个简单易用的图片编辑工具,支持多种图形格式,如果不爱用PhotoShop,这是最佳选择。McAfee ViruScan是老牌杀毒软件,技术相当成熟,对各种病毒均能应付,网络数据更新很快。Norton 2000 BIOS Test/Fix可以测试你的BIOS是否符合Y2k标准,用来捉传说中的"千年虫"。Abe's MP3 Finder帮你寻找你喜欢的mp3文件,这个小巧的自由软件非常容易使用,只要指出歌曲名称或演唱者,它就会自行搜寻,支持FTP HTTP协议,多线程支持多个文件同时下载。NetSonic用来加速你的浏览器再好不过,制作者在Cache的利用上下了一番功夫,不妨一试。GoldWave是简单易用的音乐编辑软件,简单并非指它的功能。Norton Utilities for Windows 95就不用介绍了吧?从Win3.X过来的用户都应该知道这套最优秀的工具箱。The Bat是一个多用户的email客户程序,多到不受限制,内置的文本编辑器也做得不错,我的朋友们大都用它。Turbo Browser 98是本期的特别推荐,如果用它替代资源管理器,您会觉得除了增加很多细节性的功能以外,在使用上更觉方便,譬如在回收站里直接浏览文件资料,对于文档、图形、音乐、压缩文件等多种不同格式的文件能直接浏览,对文本文件更是能直接进行编辑,只可惜这个功能对中文的支持有问题。

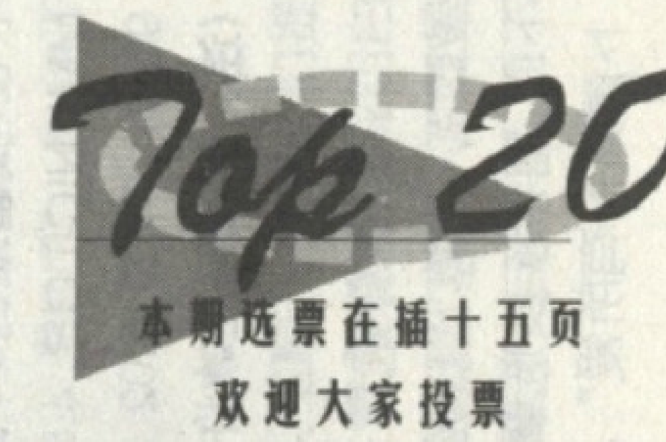
本月新增加的软件就简单介绍到这儿,如果大家发现有好的软件出现可以马上用email通知我,注意看下月的HotFile TopTen,可能还会有新变化。

晶合实验室 水晶

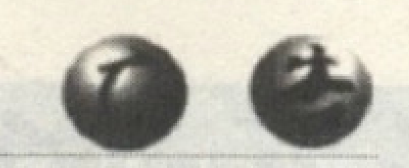


热门软件排行榜



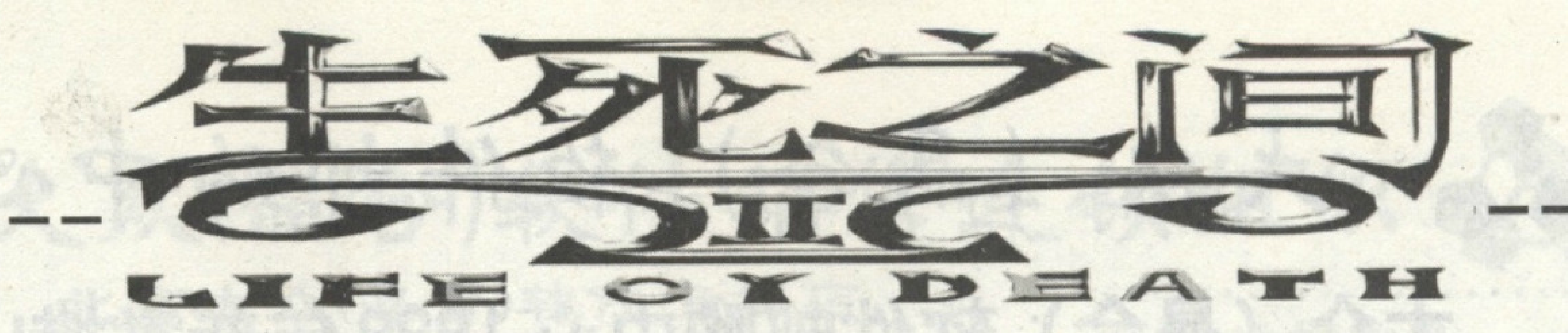


名称	版本号	评价	名次	制作公司	出品日期	发行方式	适用平台	类型
WinZip	V7.0	★★★★★	1	Nico Mak Computing Inc.	10-21-98	Share	Win95/98/NT	压缩
ICQ V99a	Alpha 2.03	★★★★★	2	Mirabilis	12-15-98	Free	Win95/NT4.0	网络
ACDSee	V2.4	★★★★★	3	ACD Systems Ltd.	01-13-99	Share	Win95/98/NT	图形
WinAmp	V2.091	★★★★★	4	Nullsoft Inc.	01-13-99	Share	Win95/98/NT	音乐
Go!Zilla	V3.3	★★★★★	5	GizmoNet	12-20-98	Free	Win95/98/NT	网络
Paint Shop Pro	V5.01	★★★★★	6	Jasc Software Inc.	06-16-98	Share	Win95/98/NT	图形
Netscape Communicator	V4.5	★★★★★	7	Netscape	12-02-98	Free	Win95/98/NT	网络
Internet Explorer	V4.01SP1	★★★★★	8	Microsoft	05-28-98	Free	Win95/98	网络
Njstar Communicator	V2.0	★★★★★	9	NJSTAR Software	11-05-98	Share	Win95/98/NT	内码
Microsoft PowerToys for Win95	N/A	★★★★★	10	Microsoft	10-28-98	Free	Win95	综合
Microsoft RegClean	V4.1a	★★★★	11	Microsoft	03-31-98	Free	Win95	系统
McAfee ViruScan	V4.0.2	★★★★★	12	Network Associates	12-19-98	Share	Win95/98/NT	杀毒
Norton 2000 BIOS Test/Fix	V1.0	★★★★	13	Symantec Corporate Offices	11-24-98	Free	Win95/98	系统
WebFerret	V2.7001	★★★★★	14	FerretSoft LLC	11-12-98	Free	Win95/98/NT	网络
Abe's MP3 Finder	V2.0	★★★★★	15	MP3 Finder Team	01-11-99	Free	Win95/98/NT	音乐
NetSonic	V1.02	★★★★★	16	Web 3000 Inc.	11-23-98	Free	Win95/98	网络
GoldWave	V 4.02	★★★★★	17	Chris Craig	12-07-98	Share	Win95/98/NT	音乐
Norton Utilities for Windows 95	V3.0.7	★★★★★	18	SYMANTEC	07-28-98	商业版	Win95	综合
The Bat	V1.19	★★★★★	19	RIT Research Labs.	01-07-99	Share	Win95/98/NT	网络
Turbo Browser 98	V6.11	★★★★★	20	Pacific Gold Coast Corp.	12-10-98	Share	Win95/98/NT	文件



大众软件服务快车

本期广告索引



重新定义即时战略游戏！国产游戏崭新起点！

问鼎 98 年最佳国产原创游戏头把交椅的精品之作！

九八年国产封顶贺岁大片——《生死之间 Ⅱ》

问鼎 98’ 国产原创游戏头把交椅的精品之作《生死之间 Ⅱ》已于 98 年末展示在国人面前，大众软件读者服务部向广大玩友推荐观注 98 国产游戏的这一喜人进步，该产品已同东南亚、日本及欧美地区商洽发行事宜，且看国内权威媒体的评价：

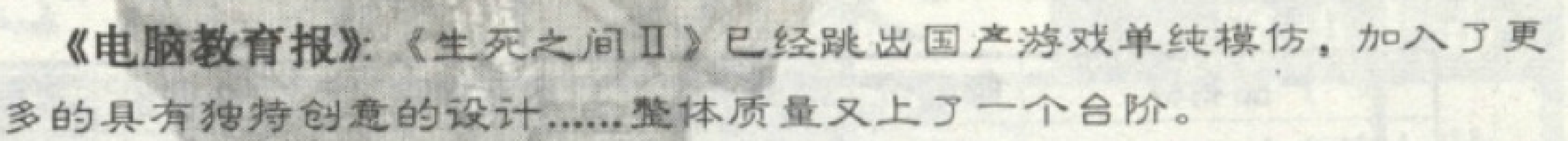
《生死之间 Ⅱ》好评不断！

《大众软件》：全新的战斗方式、惊人的三维光影以及电脑游戏史上最大规模的太空战，标志着国内原创游戏新的崛起，为即时战略游戏的发展作出了大胆的尝试。

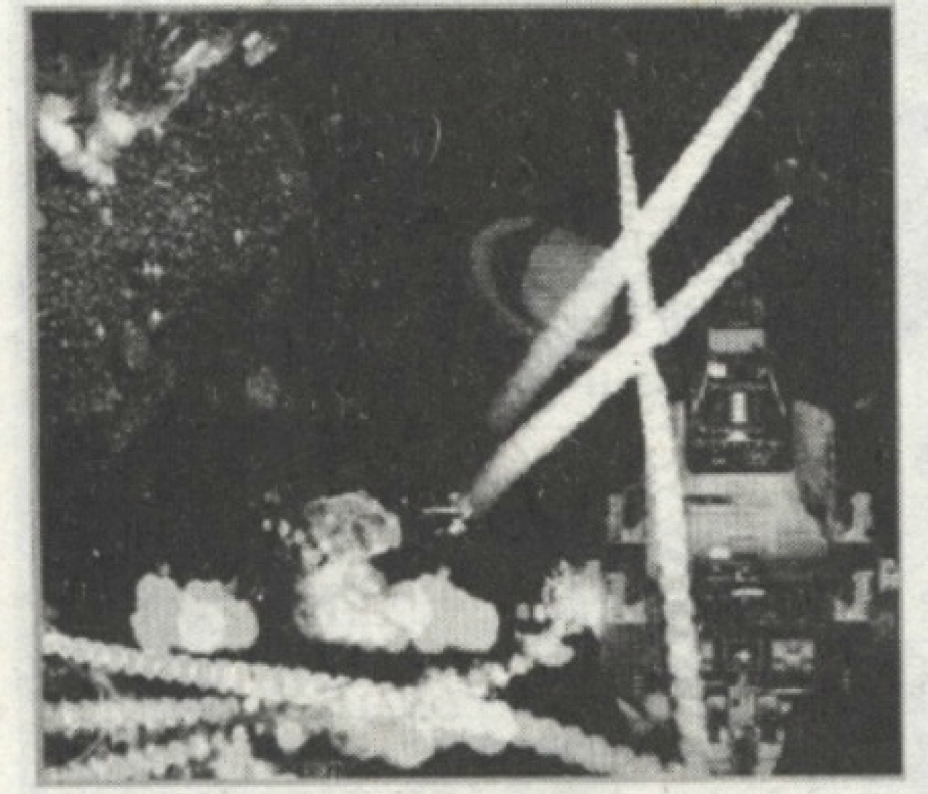
《家用电脑游戏机》 游戏的创新之处带来了丰富的游戏性与视觉冲击感，在当今众多的即时策略游戏中显得尤为突出。总评：88 分（国产游戏从未有过的高分）

《电脑商情》：我们大致可以从今年年初的《铁甲风暴》到年末的《生死之间Ⅱ》，管窥国产游戏当今发展的历程以及目前的水平、状况。

《电脑报》：《生死之间Ⅱ》小生试玩了一把，感觉在国内绝对是领先水平。



《电脑教育报》：《生死之间Ⅱ》已经跳出国产游戏单纯模仿，加入了更多的具有独特创意的设计……整体质量又上了一个台阶。



《电脑爱好者》《生死之间Ⅱ》末日传说无疑给不景气的国内游戏市场注射了一针强心剂……

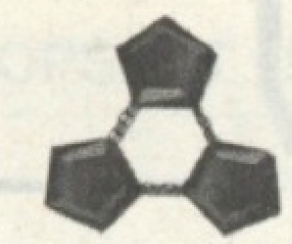
《新潮电子》：《生死之间Ⅱ》则几乎完全推翻了原来的即时战略规则，战斗的战术性得到了提高，她无疑将会把即时战略游戏带上一个新的高度。

《电脑时空》 有着全新结构和全新玩法的国产即时战略游戏。

《生死之间 Ⅱ》末日传说热卖中！

零售价仅 98 元

北京创意鹰翔科技发展有限公司制作
大众（晶合）软件销售组织全国总经销
大众（晶合）软件邮购中心及全国各软件专卖店有售
邮购地址：北京市和平门邮局 3056 信箱　　邮编：100051
邮购电话：010－67024050



大众（晶合）软件邮购中心

大众（晶合）软件邮购中心1999年新举措！

在1999年，我们将努力扩大服务范围，力争将服务送到读者朋友们的身边。

您只需打电话(010)67024050或来信申请(地址:北京和平门邮局3056信箱 邮编:100051)便可成为大众晶合软件邮购中心服务网的网员（每年需交纳网员费10.00元），您可以得到一张“晶合（大众）服务卡”，凭此卡在邮购中心邮购产品将享受到如下优惠：

1、邮购中心备有近5000款软件可供您邮购，并享受8折优惠（不包括特价产品、打包产品及期刊);网员在购买8折产品的同时，可6折购买我们提供的特惠产品（特惠产品将不定期的刊登在杂志上）。
2、收到产品后若有任何质量问题均可调换，解除您的后顾之忧；
3、每年12月，我们将在“晶合（大众）服务卡”的拥有者中抽取幸运消费者；
4、网员不定期将得到最新产品目录及简介；
5、不定期的向网员发放产品海报及厂家纪念品；
6、网员将有机会被邀请参加厂家举办的各项活动。

邮购须知:

1、在汇款单上注明服务卡号、姓名、地址、邮编、产品名称、数量、汇款金额;
2、每件产品邮费5.00元(特快专递30.00元);特殊产品以实际邮费为标准。
3、邮购中心查询电话:(010) 67024050
4、若您认为我们工作有失误请打邮购监督电话:(010) 67032379

本期特惠产品:

KV300+ 原价:260元 特惠价:148元 （2月1日—2月28日有效，以邮戳为准）

大众软件产品库（推荐产品）

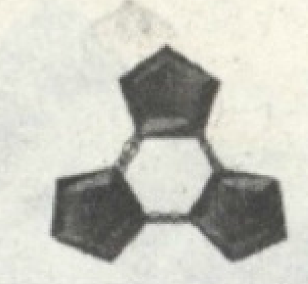
产品名称	邮购价	网员价	产品名称	邮购价	网员价	产品名称	邮购价	网员价
大富翁4	128	102	英语世纪行	178	142	瑞星9.0	230	184
生死之间Ⅱ	98	78	英语碟中碟	188	150	Kill 98	380	304
古墓丽影Ⅲ	148	118	金洪恩科教礼包	398	318	企鹅套装Ⅲ	390	312
装甲雄师Ⅱ	148	118	电脑学校2000	129	103	外商投资企业名录	320	256
未来战警	149	119	电脑急救专家	125	100	Windows中文版	1998	1598
探宝奇兵Ⅱ	139	111	听力超人	125	100	WPS 1-2-3	980	784
母巢之战	148	118	Internet即学即会	98	78	IQ网络搜寻家98	320	256
欢乐大航海	69	55	办公商务2000	365	292	怎样使用因特网	180	144
古文明霸王传	98	78	树人教育高中套装	198	158	中国旅游套装	160	128
骑士与商人	149	119	手把手教初中套装	220	176	东方快车2000黄金版	260	208
上帝也疯狂	159	127	我的办公室	288	230	东方快车2000增强版	150	128
霹雳小组Ⅱ	118	94	CSC初中版	1600	1350	东方快车2000标准版	48	38
装甲指挥官	148	118	CSC高中版	1800	1530	金山词霸Ⅲ标准版	48	38
FIFA 99	149	119	个人电脑典藏续集	48	38	千典游戏龙2	28	23
NBA 99	149	119	超级解霸5.5	98	78	耳目一新读英语	48	38
长空雄鹰	100	80	跟大师学绘画	58	46	畅通无阻	125	100

在大众软件邮购中心邮购产品（需加5.00元邮费，特快专递30.00元），收到汇款24小时内发货。

注：由于大众软件产品库中品种繁多，不能尽刊，需要详细产品目录的读者可来电来函索取《晶合软件广场》(邮费1.00元)。

大众软件邮购中心　邮购地址:北京和平门邮局3056信箱　邮编:100051　收件人:大众软件邮购中心　电话:(010) 67024050

大众(晶合)软件销售连锁组织



北京大众(晶合)软件专卖店

北京大众软件读者服务部总店
电话:65266244 转 61
北京大众软件一分店
电话:62630299
北京大众软件长椿街分店
电话:66018119

北京大众软件万寿路分店
电话:68159093
北京大众软件和平里分店
电话:84210214
北京大众软件大兴分店
电话:69202500

北京大众软件光明楼分店
电话:67124967
在北京地区诚征合作伙伴,欢迎加盟大众软件销售连锁组织.
联系电话:65232585 转 64
联系人:苏立新

全国各地大众(晶合)软件分部联系电话

☆苏州沧浪大众软件分部
☆广州天高大众软件分部
☆新疆华顺大众软件分部
☆常州大众软件分部
☆南京新高大众软件分部
☆郑州杜征大众软件分部
☆哈尔滨希望大众软件分部
☆大连威腾大众软件分店
☆武汉精恒大众软件分部
☆长沙科海大众软件分部
☆荆州大众软件分部
☆乐清银河大众软件分部
☆大连维尔大众软件分部
☆贵阳兄弟电脑大众软件分部
☆曲靖大众软件分部
☆惠州大众软件分部
☆上海伟丰大众软件分部
☆天津展望大众软件分部
☆杭州南北大众软件分部
☆周口大众软件专卖店
☆邯郸大众软件分部
☆临沂大众软件分部
☆锦州大众软件分部
☆湛江大众软件分部
☆长春安航大众软件分部
☆哈尔滨北方大众软件分部
☆开封先达大众软件分部
☆合肥华昌大众软件分部
☆大同中利雅大众软件分部
☆太原和生大众软件分部
☆昆明棒子大众软件分部
☆青岛海汇大众软件分部
☆深圳中赫大众软件分部
☆廊坊万天大众软件分部
☆宁波海曙大众软件分部
☆西安恒信大众软件分部
☆南宁奥讯大众软件分部
☆厦门南瓜大众软件分部
☆西宁育人大众软件分部
☆淄博齐鲁石化大众软件分部
☆兰州龙安大众软件分部
☆齐齐哈尔大众软件分部

分部消息

湖北地区新春软件大联展

由武汉精恒科技有限公司《大众软件》武汉读者服务部主办的湖北省（武汉市）迎新春99优惠联展活动将于99年2月8日至3月1日在武汉市和湖北省其他各大城市同时举行。

本次联展活动将会推出最新的家用软件、教育软件、和游戏软件，最优惠的价格等着您的到来。多多的实惠、精美的礼品，心动不如行动。

此次联展活动设有武汉广场电信城、武汉南极广场、武汉中心电脑广场、新民众乐园等四处展销点。在湖北省内设有十余个城市的展销分点。

咨询电话: (027) 87654137

★欢迎没有设立大众软件分部的城市加盟我们的组织!★

大众（晶合）软件销售连锁组织 联系电话:(010)65232585 转 63 或 64 E-mail:popread@cenpok.net

以下产品大众（晶合）软件销售连锁组织有售 邮购地址:北京和平门邮局 3056 信箱 邮编:100051

联系电话:(010) 65266244 邮购查询电话:(010) 67024050

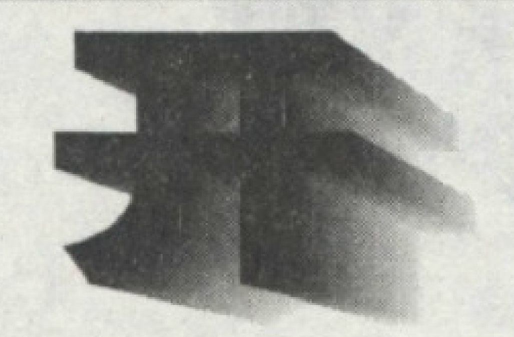
感谢金洪恩公司对消费者的关心, 在活动期间, 金洪恩公司将派人到指定大众（晶合）分部现场指导。

洪恩软件 Human

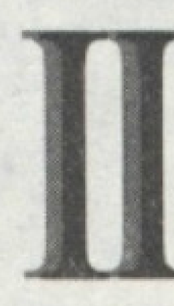
真心服务千万家

1月29号 隆重上市

《开天辟地》、《万事无忧》、《畅通无阻》三部曲之







开天辟地 II

举世瞩目 万家同乐

几天学会电脑

荣获5项大奖

水平更高:

时至1999年，IT产业飞速发展，技术突飞猛进。为了您能够学习最新的电脑知识，掌握最流行的电脑软件，紧跟信息化时代步伐，洪恩尽遣几十位电脑天才日夜奋战、废寝忘食，经过近一年的努力，即将推出具有历史意义的跨时代精品“开天辟地II”。

“开天辟地”的第二代产品，绝不仅仅是简单的升级版；制作更加精良，画面更加美观大方，讲解更加细致，全程语音教学。以流行的windows 95和windows 98为基础，耐心细致，循序渐进，以最容易让人接受的方式讲解了初学电脑最需要的、最实用的和必须的知识，同时又保留了原来开天辟地的内容。容量倍增到4张光盘，内容极大丰富，详细讲解了20余种常用软件的使用方法，涵盖了文字处理、电子表格、图像处理、作曲软件、数据库以及编程等各个方面。增加大量的常见的电脑软硬件及网络知识，电脑使用技巧，电脑业界信息资料，电脑发展史上的名人和著名公司等。




4CD 125元/套 配套教材

知识更全:

用途：让一个从未接触过电脑的人在几天之内掌握电脑，并学会社会上许多流行软件的使用方法，几日内学到他人一二年才能学到的知识。

内容：由几十名清华大学的教师和学生历时一年开发而成，将所有的电脑认识生动地表现在光盘上，声情并茂、娓娓道来，内容十分丰富。

入门篇：1 从这里开始；2 电脑是怎样工作的?；3 操作电脑和输入汉字；4 窗口的使用；5 磁盘与文件；6 常见的使用技巧;7 电脑一家人;8 运指如飞——指法练习;9 汉字系统和输入法;10 杀毒与维护;11 Internet与网络；12 多媒体；

应用篇：操作系统：1简洁明快的DOS；2易学易用的Windows 3.X；3 功能强大的Windows95；办公软件：4、青出于蓝的Windows98；5、万码奔腾的输入法；6 文字处理时尚Word 97；7 电子表格之星Excel97；8、魔术幻灯片PowerPoint97；9、别具特色的WPS97；10、经典朴素的Word6；11、表格先锋Excel5；12、情有独钟的WPS；编程与多媒体：12、编程能手VB5:13、数据助理Visual FoxPro5:14、图像专家 PhotoShop4；15、音乐大师Cakewalk；网络与游戏：16、流行趋势Internet；17、网络导航Netscape通讯；18、网上探索者IE 4；19、轻松作主页FrontPage；20、令人神往的Game；

知识篇：硬件：1、PC基本概念;2、硬件简介;3、名词解释；
软　件：1、DOS系统；2、Windows系统；3、漫话软件；4、名词解释；5、汉字处理；6、考试与竞赛；
多媒体：1、基本概念；2、实用技巧；3、回顾与展望；
网　络：1、名词解释；2、实用技巧；3、网络趣闻；
IT　业：1、电脑厂商传奇；2、信息产业发展史；3、信息时代名人殿堂；4、最新电脑科技；

升级更快:

一、洪恩用户邮寄升级：凡购买过开天辟地的用户需要升级到开天辟地II的，请将旧光盘裸盘（不需配套教材、光盘盒）用信封寄回北京清华大学邮局84—145信箱收，邮编100084，并在信封左下角注明“升级”二字。

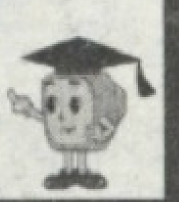
升级费用请参照以下各条汇款：

1、洪恩软件铜卡用户升级费用为48元(免邮费)；
2、洪恩软件银卡用户升级费用为43元(免邮费)；
3、洪恩软件金卡用户升级费用为38元(免邮费)；
4、洪恩软件白金卡用户升级费为33元(免邮费)；
5、洪恩软件钻石卡用户升级费为28元(免邮费)。

洪恩软件用户凭卡升级时，请在汇款单附言注明卡号以便核对，金洪恩公司收到光盘和升级费用后，当日寄回升级产品开天辟地II。购买过洪恩产品未将用户卡寄回的用户无优惠卡号，如需升级，请将用户卡同时寄回也可享受以上特惠。随同计算机等各种OEM方式获得开天辟地光盘的用户如需升级，也同样享受以上升级特惠。持有增值卡升级的用户，请将光盘和增值卡一并寄回，汇款10元做为邮费，已寄回增值卡或发票的用户请速补寄10元邮费，我们尽快为您寄回升级产品开天辟地Ii。

持用户卡升级仅限于邮购！

二、各地方洪恩软件用户升级可与当地软件专卖店联系或参看1月18号《电脑报》广告。



北京金洪恩电脑有限公司开发制作 清华大学出版社出版　365热线(技术支持):(010)62634069/70 365热线（销售服务):(010)62526558/ 62636339　邮购地址:北京清华大学邮局84-145信箱 金洪恩公司 邮编:100084 深圳洪恩:(0755)3780824/575 广州洪恩:(020)87508954 主页:www.human.cn.net Email:human@public.east.cn.net

Ubi Soft新年大献礼





Ubi Soft
ENTERTAINMENT

5套精彩游戏＋5本精美手册＋新年礼券

Ubi 新年开心礼盒

Army Men	玩具兵大战
Uprising	起义－铁甲叛乱
POD	生死赛车
G-Police	特警雄鹰
Subculture	海底文明



Ubi 贺岁欢乐礼盒

Heroes Ⅱ	英雄无敌Ⅱ
Red Line Racer	红线飚车
Rayman Designer	雷曼设计师
Flying Corps	飞行军团(黄金版)
Davis Cup	戴维斯杯网球锦标赛



Ubi 雷曼经典礼盒

Rayman 雷曼
Rayman Designer 雷曼设计师
Math and English with Rayman
雷曼英语大闯关
(入门篇、进阶篇、高级篇)

128元



经销商:

全国:	北京连邦	010-62628772	深圳:	深圳曙光	0755-3780881	青岛:	青岛连邦	0532-3805672
	北京赛乐氏	010-62251117	杭州:	杭州美迪	0571-8271301	沈阳:	辽宁华储	024-23895234
	北京大众软件	010-62522939	南京:	南京新高	025-3371783	哈尔滨:	哈尔滨三愿	0451-2510366
	北京正普	010-62523905	珠海:	珠海格力	0756-2113414	哈尔滨:	黑龙江华富	0451-2549730
	北京圣比尔	010-62552749	武汉:	武汉精恒	027-87654137	郑州:	郑州杜征	0371-3852314
上海:	上海连邦	021-63735610	济南:	济南希望	0531-8544748			
广州:	广州天高行	020-83790899	福州:	福州华特	0591-7834424			

上海育碧电脑软件有限公司

地址:上海市张杨路500号18楼 电话:(021) 58788969-223.232 http://www.ubisoft.com.cn
邮编:200122 传真:(021) 58367021 http://www.ubisoft.com

晶合 MP3 系列之一

MP3 音乐无限

——内含 150 首精曲，有多种 MP3 播放工具、大量播放工具外观插件。

THIS IS MP3 DISC THIS IS MUSIC BOX THIS IS TOOLS BOX THIS IS MP3 DISC



THIS IS MP3 DISC THIS IS MUSIC BOX

THIS IS MP3 DISC THIS IS MUSIC BOX THIS IS TOOLS BOX THIS IS MP3 DISC

MP3 小简历

MP3 全称为 MPEG Layer 3，是一种国际标准的压缩技术，能把 RIFF、WAV、AU、RA 等各种格式的声音文件，压缩为相当于原始大小 1/12 的 MP3 文件，而同时音质上却几乎没有任何损失，可提供十分接近CD的出色音质。一般认为，在人类听觉范围内，MP3 是堪称达到极限的声音压缩技术。

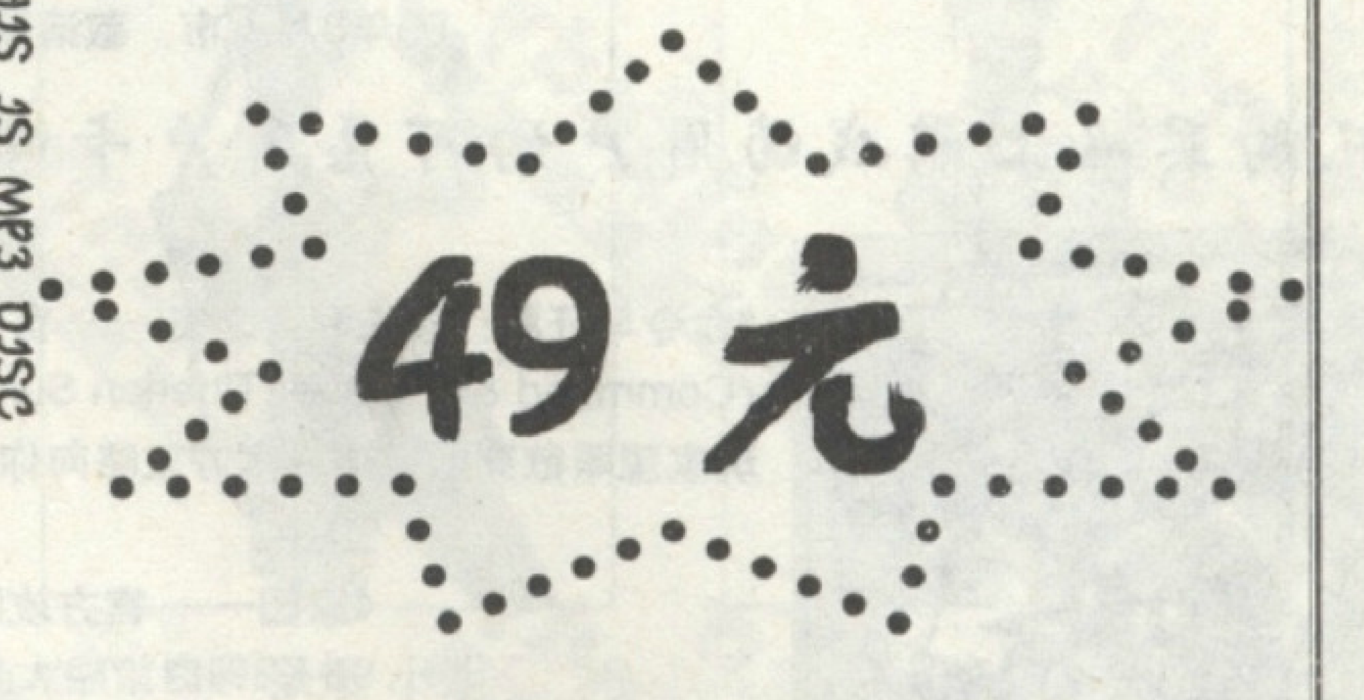
具体来说，我们可以这样来认识MP3的压缩率。每分钟CD音质的乐曲，其WAV格式的文件要大于10M，而压缩后MP3文件的大小仅为1M左右，。对于一般的歌曲来说，平均每首歌需要约 50M 的储存空间。由于 CD 的总容量为 650M 左右，所以一张普通 CD 唱片大约只能存放十多首歌曲。若采用MP3技术进行压缩的话，每首歌的文件大小仅为4－5M，一张 CD 上就能存放 130 多首歌，而且音质还能几乎保持CD唱片的原色。想想看，一张CD就要四五十元，现在有了MP3，可以省下多少啊!

国内首先推出的 MP3 正版光盘

试想一下有一张光盘，它包含147首歌曲，有60多种MP3播放软件的界面，从MP3的播放、制作列表到各种播放器的外观应有尽有，最重要的——它是正版软件，是不是有些心动? 那还不马上行动!

· 超值拥有，工具、音乐、插件集于一盘
· 好歌回放，古典、现代、名曲百余首
· 加入时尚，最新的发烧，最COOL欣赏
· MP3——My.Pet.3 我的第三个宠物!

电脑! Moden! MP3!



大众（晶合）软件销售连锁组织全国总经销
大众（晶合）软件邮购中心及全国各软件专卖店有售
邮购地址：北京和平门邮局 3056 信箱　邮编：100051　邮购电话：010-67024050
现向全国所有正版软件经销商诚征代理！我们将给予强大的广告支持！
联系电话：010-62522939、65266329　联系人：王卫民、郑浩、冯立群

SunTendy INTERACTIVE 新天地互动多媒体 "我心目中的中国劳拉"

——中国劳拉征文活动细则

主办单位：《大众软件》杂志社

北京新天地互动多媒体技术有限公司

一.活动细则：

1．此次活动本着自愿参加的原则，在全国范围内征集稿件。投稿者不能抄袭、剽窃他人作品，作品版权归原作者所有，《大众软件》杂志社与北京新天地互动多媒体技术有限公司保留对所有征文的编辑、删改、出版权利。

2．征文以"我心目中的中国劳拉"为主题，题目自拟，体裁不限，字数不限，愿意附图者可自行提供。

3．手写稿件请用正楷书写于方格稿纸上，通过邮局挂号投寄。欢迎使用电子邮件或磁盘文件投稿，如此可以让我们以最快的速度将你的稿件予以评选及刊登。正文格式请采用TXT、DOC等流行格式并可直接发送到电子邮件信箱。

4．征集时间从即日起至1999年4月1日止,以邮戳标记或电子邮件发出时间为准。征文请注明作者真实姓名、身份证号码、邮编、联系电话及详细通讯地址，请勿投寄其他报刊。

5．征文请寄：北京市和平门邮局3056信箱《大众软件》编辑部（邮编：100051）

电子邮件地址：popsoft@netchina.com.cn

请于信封正面或电子邮件标题注明"我心目中的劳拉征文活动"，谢谢。

6．最终获奖者名单将于1999年5月至6月在《大众软件》杂志上公布。

7．《大众软件》杂志社将为所有刊登的征文提供稿费报酬。

二.奖励办法

1.征文一等奖：1名，获：
- 由北京新天地互动多媒体技术有限公司提供的精品正版游戏软件三套
- 由《大众软件》杂志社提供《大众软件》奖奖券一张

2.征文二等奖：2名，获：
- 由北京新天地互动多媒体技术有限公司提供的精品正版游戏软件二套
- 由《大众软件》杂志社提供《大众软件》奖奖券一张

3．征文三等奖：3名，获：
- 由北京新天地互动多媒体技术有限公司提供的精品正版游戏软件一套
- 由《大众软件》杂志社提供《大众软件》奖奖券一张

4．征文纪念奖100名，获：
- 由《大众软件》杂志社提供《大众软件》奖奖券一张

本次活动解释权归《大众软件》及新天地互动多媒体技术有限公司共同享有。





A 王蓉 小姐



B 符少婷 小姐



C 张煜 小姐



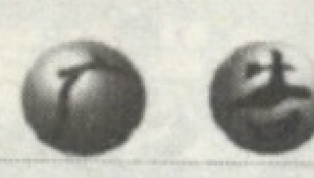
D 李婧 小姐

姓名: 性别: 年龄: 职业:
电话: 邮编:
地址:
我心目中的中国劳拉:

选票规则
- 此选票单选有效
- 请将候选人名字前的字母填在表中
- 填好后贴在信封背面
- 复印有效

请寄：北京市1998号信箱
企划部收
（邮编：100091）

"中国劳拉"候选人详细资料请查阅《大众软件》99年一月下期、二月上期杂志



非常优秀的产品 特别心动的礼品

《星际争霸:母巢之战》



奥美最新好消息:

新春送大礼! 凡购买正版《星际争霸:母巢之战》的玩家,只要于2月20日以前填好说明书内会员表并寄回奥美公司或在当地经销商登记,即可免费获得礼品A或B一份(价值¥30元)。3月31日以前寄回者可以¥*15*元的优惠价换取A或B一份并可得到最新精美升级表一张,先寄先得,时间紧迫,快快行动!

A: 《星际争霸》精美图案拼图游戏一套。

B: 绣有"BLIZZARD"标志的精美休闲帽一顶。



备注:日期以邮戳为准,表格复印无效。

经销商(排名不分先后)

北京地区

连邦及各地分店62628618 62628772
赛乐氏及各地分店62241373
大众软件及各地分店65266244
万众合力62510132
金山顶尖62648667
圣比尔62610061
兴四方62631228
京里仁62615307
鸿达62630457
树人62626742
创先62186237
捷径68728137

其他地区

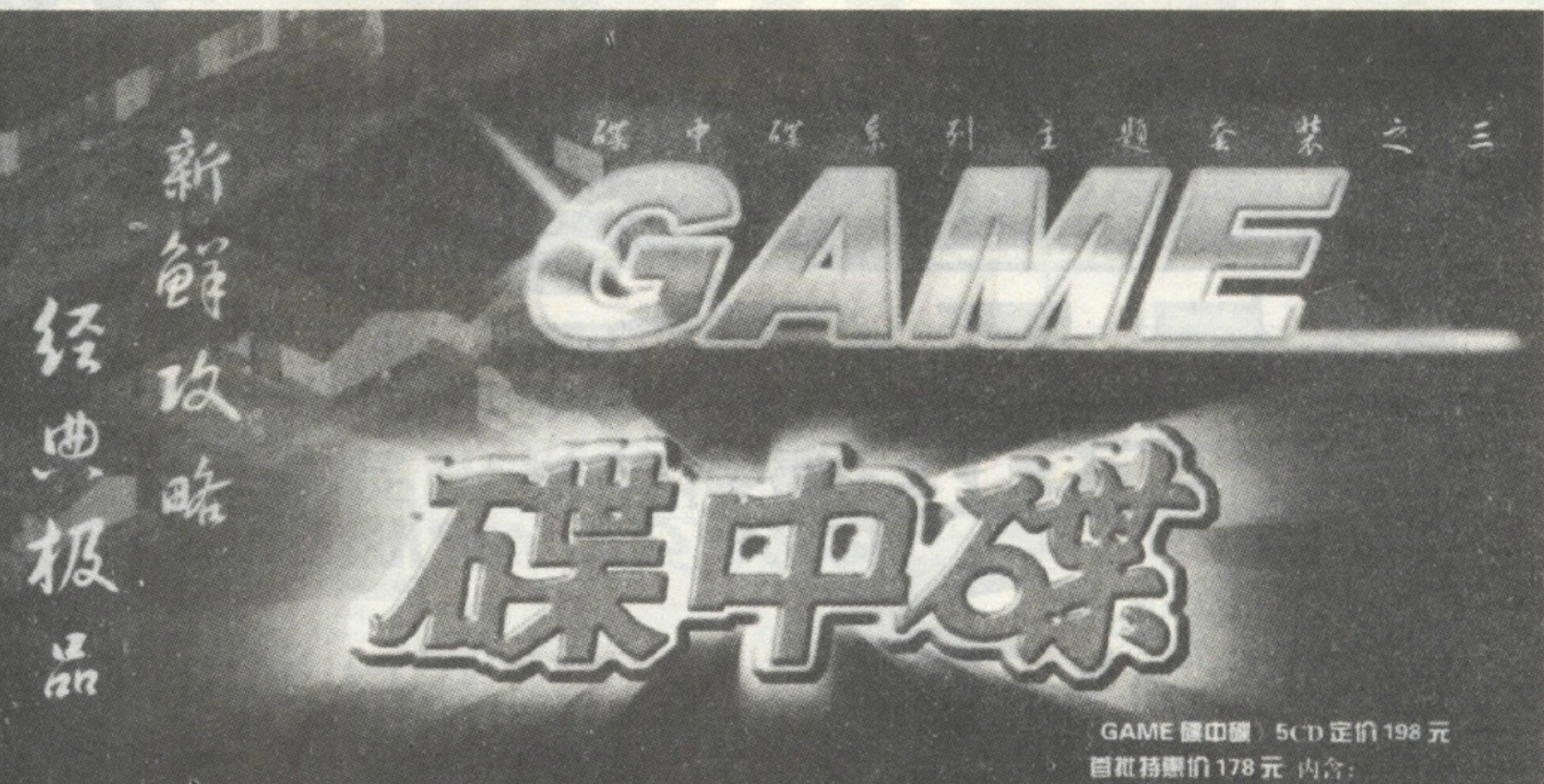
武汉精恒87649127
上海钜隆62136457
上海农工商63226198
上海茂立63293695
绍兴信息5149024
昆明黑马5194795
昆明明星4167945
兰州龙安8811591
苏州精华7246529
广州南软87548549
广州天高行83790899
南京温特尔3220261
淮南新华电脑6642340
凉山洲新华书店3224561
南宁实凯 5632469
湖南易和 2058800
杭州中证8080033
连云港海天5508260
郑州千里马3855982
郑州郑佳6519586
杭州大自然7914823
杭州美迪8271301
厦门南瓜2096439

奥美电子(武汉)有限公司
地址: 湖北省武汉市友谊路145号
电话: (027)85836013
传真: (027)85836017
E-mail: cheung@public.wh.hb.cn

奥美电子(武汉)有限公司北京分公司
地址: 北京海淀区白石桥路3号 友谊宾馆万隆物业 B座202室
电话: 010-82612362
传真: 010-82612367
E-mail: cheung@public.bta.net.cn

注: 奥美公司将在2月28日统计获免费派送礼品的客户,并于3月5日左右寄出或由当地经销商代送;以优惠价¥15元换取礼品的客户,我公司将在4月10日进行统计并于4月20日寄出,或由当地经销商代发。

奥美电子(武汉)有限公司保留本次活动的最终解释权。



《GAME 碟中碟》5CD 定价 198 元
首批特惠价 178 元 内含：
《星际争霸》、《仙剑奇侠传九八柔情篇》、《美少女梦工厂III》、《99软件游戏宝典》及精美手册，所有内容皆为完全版。

STARCRAFT
软件游戏宝典
仙剑

《99 软件游戏宝典》单独零售版
双 CD96 页大开本杂志

给你一个完美的游戏世界、精彩的游戏报道、完善的游戏攻略、超强人气的试玩、无所不有的秘技40条，游戏界新闻和详细最新资讯、古墓丽影3精彩介绍试玩一齐奉上，幻世录、西风狂想曲等，超级攻略

定价 22 元

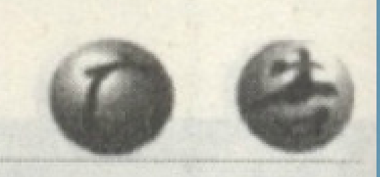
碟中碟系列主题套装

《INTERNET 碟中碟》5 张 CD8 本教材特惠价 188 元
内含：《NETSCAPE COMMUNICATOR 4.0》、《RICHWIN97网络版》、《VRV 病毒防火墙》、《INTERNET PHONE 4.5》

《ENGLISH 碟中碟》7CD 两本共 500 页教材特惠价 188 元
内含：《金山词霸III》

LESSON

欢迎邮购 / 里仁软件加盟店及全国各软件分销商有售：





行天98

行天98 最新荣誉出品 WIN95/98版



杀!!!
魑魅魍魉病毒
有真功夫

鼠 标 轻 轻 一 点 即杀毒

技术品质卓越

国内杀毒软件中真正的Win95/98版，32位编程技术，实时查杀病毒，全视窗操作，鼠标轻轻一点即杀毒。

真正的后台全面监控技术，一次查杀病毒后，打开后台监控，拦截、查杀病毒将自动悄悄执行，同时前台操作不受任何影响。

杀 毒 功 能 强 大

内存解毒

国际首创的内存解毒技术，能安全迅速的恢复病毒对内存所作的修改，无需重新启动引导机器，即可完成对病毒的查解。

虚拟机技术杀毒

对付各类变形、幽灵、加密病毒有奇效，无论病毒如何变化，都能将其准确分析，还原。一改特征码查毒的概念，历史上第一次实现了对变形病毒的变形体100%查解。

杀32位病毒

准确处理运行在Win3.x下的NE文件，Win95/98/NT下的PE文件，32位驱动程序的LE文件，OS/2下的LX文件，包括CIH在内的各种病毒和Trojan（特洛伊木马），都能迅速查解。

杀宏病毒

对Word6.0-8.0、Excel5.0-7.0、Access的各个版本，以及加密文档，其中只运行、加密、隐藏、只读的宏，都能准确、安全处理、解毒后不影响自定义宏，不会改变文档内容。

零售价：290元 邮购免收邮资 诚征各地代理 竭诚办理邮购

时代先锋公司办事处：上海办事处 021-62106314 郑州办事处 0371-3820121 太原办事处 0351-7085212

各地经销商

连邦及各地专卖店 010-62628618	兴宏达 010-62510602	金标点 010-62525143	哈尔滨科远 0451-2532994
赛乐氏及各地专卖店 010-62241357	超思 010-62559382	希望电脑 010-62559251	沈阳海虹 024-23880096
电脑报四方全国连锁组织 010-62631228	微宏 010-62579195	华软软件 010-62510139	武汉凡高 027-87884793
大众晶合及各地专卖店 010-67150879	昆仑瑞通 010-68748428	天津华达 022-27319198	济南科力所 0531-6954294
万众合力 010-62510135	大恒音像 010-62525785	上海农工商 021-63226198	山东智星 0531-8550628
金山顶尖 010-62648867	澜波洋 010-62189483	上海茂立 021-63293695	广州金碟 020-87582576
鸿达电子 010-62630593	高速路图书 010-62628162	东海软件中心 021-62475950-8820	广东南软 020-84204166
金宇纪 010-62648495	北纬 010-62639181	上海众友 021-63550389	深圳爱华 0755-3263314
京里仁 010-62615307	风帆 010-62616768	杭州美迪软件 0571-8271302	昆明黑马 0871-5146711
创先 010-62636067	双友 010-62633297	杭州南北 0571-8073048	昆明棒子 0871-5176880
百年育人 010-62635790	东方太克 010-62327228	吉林计安 0431-5644024	陕西辉煌 029-7801033
先惠得 010-62569766	中软网络 010-62186571	佳木斯农垦 0454-8359143	贵州惠智 0851-5937620
大和 010-62510740	海尔3C 010-62636831	哈尔滨瑞利 0451-2724377	济南恒志 0531-8950973
圣比尔 010-62640225	北大出版社 010-62577140	哈尔滨希望 0451-6221640	海南科器 0898-6775722

时代先锋 北京时代先锋软件有限公司 地址：北京市海淀路171号大华写字楼B座302室 邮编：100086
电话：(010)82610558 82610559 升级网址：http://sdxf.com E-mail:info@sdxf.com



正版 100

反盗版联合大行动

★ 100元5张
★ 数百种任选取
★ 优惠期6个月
★ 欲购从速

"正版 100"是由国内三十余家出版制作单位联合推出的一项promotion活动，内容是精选出数百种开发水平较高、贴近读者需求、市场反映较好的光盘产品，平均每张 **20** 元的优惠价格奉献给消费者。消费者可以从以下目录中任选 **5** 张，以 **100** 元人民币的价格购买。邮购 5 张以上数量不限，每张加收 **20** 元，统收邮费 **10** 元。**邮购时请注明品种编号、名称。两张盘以上需成套购买。**如方便请注明购买人、联系电话。其它咨询请与北京银冠电子科技公司联系。销售代理，欢迎加盟"正版 100"。**热线电话：68452373 68458051** **详细信息请上网查询：http://www.peopledaily.com.cn**

"正版 100"光盘目录

育类

电脑总动员
电脑入门 2
多媒体百科
轻松漫游 INTERNET
JAVA 入门与提高
跟我学用 Word97 中文版
图形图象大世界
3DS 4.0 三维动画速成（专业版）
轻松学会 Corel Draw 8.0 (中英文)
跨越 PHOTO SHOP 4.0 (增强版)
文字处理专家 WORD 7.0
超级简报专家 POWER POINT 7.0
跟我学用 EXCEL97 中文版
3DS MAX2 十日通
计算机基础知识全面速成
计算机等级考试（1）
WIN98 中文版实战指南
实战 3DS MAX
WIN98 快速入门
电脑美术设计教程
精通 PhotoShop 5.0
网上行
自学 Windows98 中文版
Macromedia Authorware4 编程速成
多媒体教程
"手把手"教学软件—PhotoShop4
"手把手"教学软件—AUTO CAD R13
三维立体画大全
软硬件一点通
精通 Authorware3.5 篇
精通 PhotoShop&Windows'95 篇
PhotoShop 专家指导
VBScript™揭秘
MIDI 技术与 MIDI 音乐制作
突击入网
实战 Windows NT4.0
走进 COREL DRAW
电脑合家欢
中文 WIN95 用法详解与举例
用多媒体学 Visual FoxPro
用多媒体学 Visual Basic
用多媒体学 Delphi
用多媒体学 Visual C++
用多媒体学 Borland C++
用多媒体学 Turbo C
用多媒体学 SQL Server
用多媒体学 Access
计算机等级考试教程(一级 B)
计算机等级考试教程(一级 DOS 版)
多媒体教育软件
全国公务员考试
妙手点拨 3D MAX
Office97 入门教程

(外语)学习类

大嘴英语
365 天轻松英语（春季版）
365 天轻松英语（夏季版）
365 天轻松英语（秋冬季版）
英语漫画通(1)、(2)、(3) 3CD
中小学生日用英语
电影风暴《简爱》 2CD
电影风暴《飘》 6 CD
电影风暴《茶花女》 2 CD
电影风暴《一夜风流》 2 CD
电影风暴《魂断蓝桥》 2 CD
电影风暴《卡萨布兰卡》 2 CD

B013.《茶花女》多媒体小说（中英文）
B014.《双城记》多媒体小说（中英文）
B015.《包法利夫人》多媒体小说（中英文）
B016.《理智与情感》多媒体小说（中英文）
B017.《查特莱夫人的情人》多媒体小说（中英文）
B018.《红与黑》多媒体小说（中英文） 2 CD
B019.《简爱》多媒体小说（中英文） 2 CD
B020. 轻轻松松进考场(初一、初二、初三) 3 CD
B021. 英语同步学(初一、初二、初三) 3 CD
B022. 美语每日一句

儿童教育类

C001. 我的动物王国
C002. 中国少年儿童百科全书
C003. 波波鼠与为什么（动物篇）
C004. 恐龙画册
C005. 老鼠看书咬文嚼字 5.02
C006. 儿童学绘画
C007. 我要上大学(A)、(B) 2 CD
C008. 你的好朋友
C009. 大鲨鱼
C010. 鲸的世界
C011. 马德琳和她精彩的木偶戏
C012. 西游记(上)、(下) 2 CD
C013. 过成语山
C014. 太空探险
C015. 海洋探秘
C016. 宇宙漫游
C017. 奥齐的世界
C018. 海滨旅行记
C019. 狩猎远征
C020. 小学生学拼音
C027. 清华园丁
C028. 我的第一本双语画册
C029. 怎样写好作文(小学版基础篇)
C030. 怎样写好作文(小学版升学篇)
C031. 怎样写好作文(高中版基础篇)
C032. 怎样写好作文(高中版升学篇)
C033. 初二、三物理同步学 2 CD
C034. 初中化学同步学
C035. 初一、二、三语文同步学 3CD
C036. 初一、二、三数学同步学 3CD
C037. 七彩魔方系列——词汇通

游戏类

D001. 通关圣手 GAME KEY 98
D004. 云霄飞车
D005. 世界枪王
D007. 游戏工厂
D008. 水上狂飙
D009. 国际冠军拉力赛
D010. 齐天大圣
D011. 水浒传.聚义篇
D013. 雷神之锤
D014. 大唐诗录
D015. 终极毁灭战士
D019. 98 游戏宝典
D020. 州际风暴(A)、(B) 2 CD
D021. 地道战
D022. 拼图游戏大全
D025. 孤胆枪手
D026. 勇闯魔窟
D027. 整人专家
D028. 烽火连天
D029. 灌篮金刚
D030. 毁灭者(A)、(B) 2 CD
D031. 魔鬼大峡谷
D032. 宇宙冒险家(A)
D033. 游戏时代(1)

D034. 官渡
D035. 赤壁
D036. 镜花缘(A)、(B) 2CD
D037. 卡通总动员(A)、(B) 2 CD
D038. 凯兰迪亚传奇 3—玛尔寇的复仇
D039. 主题公园
D040. 傲气雄鹰
D041. 陆军战将
D042. 无悔的十字军战士 II
D043. 银河掠夺者 II (A) (B) (C) 3 CD
D044. 模拟城市大飙车
D045. 棋牌大师
D046. 英语游侠
D047. 97 游戏白皮书
D048. 足球 96
D049. 侏罗纪圣战
D050. 无限飞行
D051. 雷霆战机
D052. 生化悍将 II 2CD
D053. 飞狼大战卡曼契 2CD

工具类

E001. 金山词霸 2
E002. 超级解霸 4.5（正版 100 专用）
E003. 共享风暴 1
E004. 共享风暴 2 (A)
E005. 万维观址
E006. 万维金典
E007. 软件伴侣
E008. 三维地图册
E009. 朗道电脑字典 ver3. 1
E010. 长城全真字型
E011. 写作之星
E012. 华建电子词典 2.0
E013. 网络时代（1）
E015. 公司宝典—电子文秘系统

素材库

F001. 三维动画素材大全(1) (2) (3) 3 CD
F002. 电脑美术图库(1)、(2) 2 CD
F003. 世界风光素材库
F004. 世界建筑图库
F005. 古代建筑素材库— — 颐和园·北海
F006. 古代建筑素材库— — 故宫
F007. 古代建筑素材库— — 十三陵
F008. 少数民族纹样素材库— — 广西刺绣
F009. 少数民族纹样素材库—广西织锦
F010. 相机中的世界
F011. 世界城市雕塑艺术图库

文化艺术类

G001. 世界美术名作赏析(一)(二) 2 CD
G002. 外国建筑艺术欣赏
G003. 世界名家名曲赏析(上)(下) 2 CD
G004. 中国摄影艺术作品精选
G005. 世界文化遗产——故宫
G006. 苏州园林
G007. 布达拉宫
G008. 国外现代家庭装饰
G009. 国外最新家具
G010. 卢浮宫艺术赏析·雕塑
G011. 中国美术全集(总目)
G012. 中国古代诗词风韵
G013. 长城
G014. 室内装饰装修设计
G015. 中国园林艺术
G016. 中国的世界遗产
G017. 建筑外观设计
G018. 收藏系列——世界流通铸币
G019. 中华名胜

G020. 中国陶瓷图典(上)
G021. 中国青年油画展
G022. 七彩音乐
G023. 明代古典家具鉴赏(1)、(2) 2CD
G024. 清代古典家具鉴赏(1)、(2) 2CD
G025. 中国近代建筑
G026. 建筑室内装饰装修

知识百科及电子图书

H001. 异域之音
H002. 中科音效
H003. 音乐殿堂
H004. 宋庆龄
H005. 南京大屠杀
H006. 成功之路——挑战 IQ.EQ
H007. 赴美留学指南
H008. 车迷宝典
H009. 现代摩托车精品鉴赏
H010. 汽车世界
H011. 现代美容美发
H012. 现代流行服装
H013. 征服天空
H014. 海上巨人
H015. 中国家庭美食
H016. 摄影记者
H017. 名著精选— — 红楼梦（中英文）
H018. 名著精选— — 离骚（中英文）
H019. 名著精选— — 西厢记（中英文）
H020. 名著精选— — 水浒传（中英文）
H021. 名著精选— — 儒林外史（中英文）
H022. 名著精选— — 牡丹亭（中英文）
H023. 名著精选— — 西游记（中英文）
H024. 名著精选— — 金瓶梅（中英文）
H025. 名著精选— — 三国演义（中英文）
H026. 名著精选— — 聊斋志异（中英文）
H027.《多媒体世界》93-97 年珍藏版光盘
H028.《多媒体世界》配套光盘 98 年 1、2 期
H029. 耳穴的诊断与治疗
H030. 令人震惊的科学
H031. 地球的奥秘
H032. 气象的奥秘
H033. 股海引航
H034. 人体奥秘
H035. 创业入门
H036. 尼罗河— — 通往埃及的门户
H037. 世界橄榄球博览
H038. 秦始皇陵之谜
H039. 丝绸之旅
E040. 战略家的头脑——孙子兵法
H041. 移民美国指南
H042. 孙子兵法
H043. 光盘图书(1)—微机操作指南类 53 册
H044. 光盘图书(2)—DO 与 Windows 类 38 册
H045. 光盘图书(3)—网络与多媒体类 45 册
H046. 光盘图书(4)—计算机硬件与维 40 册
H047. 光盘图书(5)—数据库类 41 册
H048. 光盘图书(6)—计算机语言类 46 册
H049. 本草医方类
H050. 去日留痕
H051. 家庭诊治小医生
H052.《读者》200 期 3CD
H053. 经典阵容(服装、美容、减肥健身)
H054. 海外文摘(1984-1990 年)
H055. 海外文摘(1991-1997 年)
H056. 用多媒体学桥牌
H057. 家用电脑与游戏机—98 年合订本（上）
H058. 中国烹饪

售：北京海淀图书城吴海楼二层滴水房"正版 100"专卖、朝外百脑汇三层 3031"正版 100"专卖

购请寄：北京市海淀增光路 45 号中国工运学院综合楼 624 室"正版 100"部 邮编：100037 开户行：北京市商业银行甘家口支行 帐号：500120102027241

话：010-68452355 68424477-2193 68458712 68452358 68424477-2193 68458708 传真：010-68452359 E-mail: wangxin@pubic.bta.net.cn



上海兴盛软件创制有限公司

招聘启事

公司简介： 本公司上海兴盛房地产开发有限公司新成立的全资子公司。在国产电脑游戏软件业低靡的今天我们欲进入此行业，振兴此一民族产业。上海兴盛房地产开发有限公司是沪上一大型房地产开发公司，资金实力雄厚，极具创业精神。我们诚挚邀请有志之士加盟，一同开创辉煌的明天。

招聘岗位：

1、游戏策划人　2、美工　3、程序设计员 4、硬件设备管理员

以上人员不限户籍，不限年龄，不限男女。有意应聘者，请将简历与学历证书复印件寄来，有相关工作经历的请详细写明；无相关工作经历的请写出设想，请写清联系地址与联系电话。来信请寄上海市闵行区报春路388弄18号，上海兴盛房地产开发有限公司人事部收，邮编201100。

我公司提供食宿，待遇优厚，一经录用，即签订劳动合同，享受国家规定的福利和保险。

心跳回忆

双CD零售价：38元
国内邮购请加邮费6元

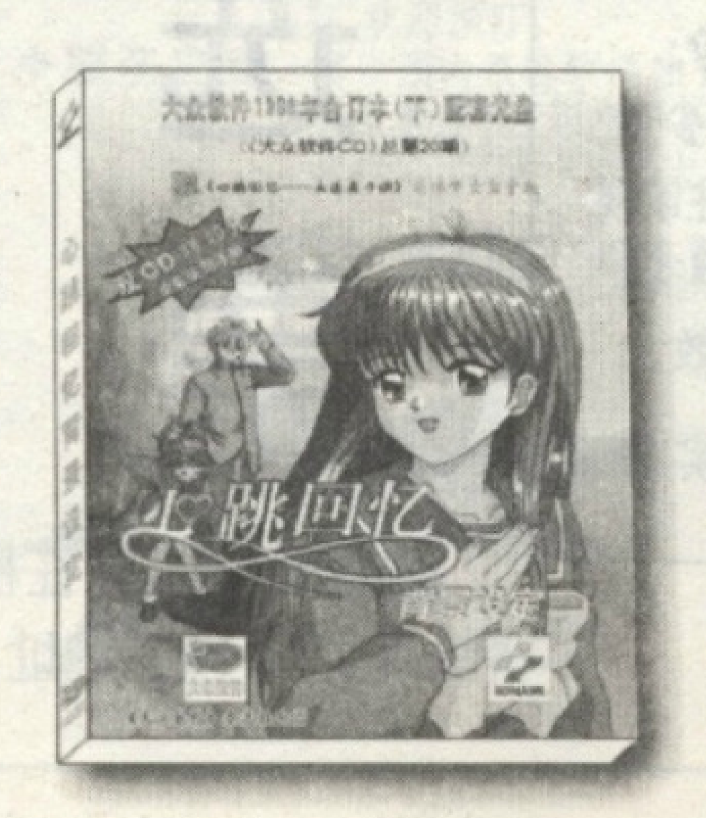
凡在北京大众（晶合）软件邮购中心邮购《心跳回忆》的用户均可获得《飞向北京》光盘和年历卡各一张。



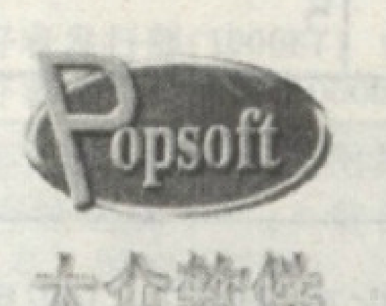
由《大众软件》发行的《心跳回忆背景设定》专题光盘包括科乐美专题报导，《心跳回忆》系列游戏、周边产品和电影的丰富介绍，提供大量《心跳回忆》的精美图片和动画。特别赠送《心跳回忆——永远属于你》（Tokimeki Memorial——Forever With You）简体中文完全版一张，还包括一本80页的全彩手册。

《心跳回忆——永远属于你》是一个以高校生活为背景的超人气恋爱养成游戏，全日本销售超过 1 500 000 套。玩者所扮演的主角升入光辉高校，即将开始三年学生生活。他发现自己心仪已久的从小青梅竹马长大、但已多年未曾联络的女孩藤崎诗织和自己正好同班。光辉高校的校园里有一棵大树，它有一个美丽的传奇故事："在毕业的那一天，如果女孩在这棵传说之树下向她所心仪的男孩子倾吐爱慕之情，他们就会终身为幸福快乐所祝福。"游戏的主要目的，就是玩家操纵主角在三年的高校生活中赢得藤崎诗织或游戏中其她12个相貌、性格、兴趣和习惯各不相同的女孩的芳心，在毕业的那一天再现光辉高校的爱情传奇。





邮购地址：北京和平门邮局 3056 信箱
邮政编码：100051
发行部电话：(010)67150982(4、5)-202
零售部电话：(010)65266244、65232585－61
邮购中心电话：(010)67024050
全国各地大众（晶合）软件销售连锁组织、软件专卖店及书亭有售





《大众软件》杂志社出品





广告咨询卡

我在贵刊_____年第___期的___彩色　___黑白　___刊花设计广告中看到______公司（厂家）______产品（技术信息），希望：

□购买　　□索取资料　　□询问价格　　□参加培训

读者姓名：　　　　年龄：

职务：　　　　电话：

工作单位：

通信地址：　　　　邮编：

填好后，请贴在信封背面，背面有效。

姓名	年龄	我喜欢的5个应用软件	选票规则
		1.	
性别	电脑龄	2.	★请您将最喜爱的应用软件放在首位；
		3.	★如果是商业软件，请注明零售价；
榜评：□有　□无		4.	★所选应用软件不可超过5款，可少选；
邮编：		5.	★所选应用软件若为英文版，请注明英文；
地址：			★填好后,贴在信封背面，复制有效。
			晶合实验室

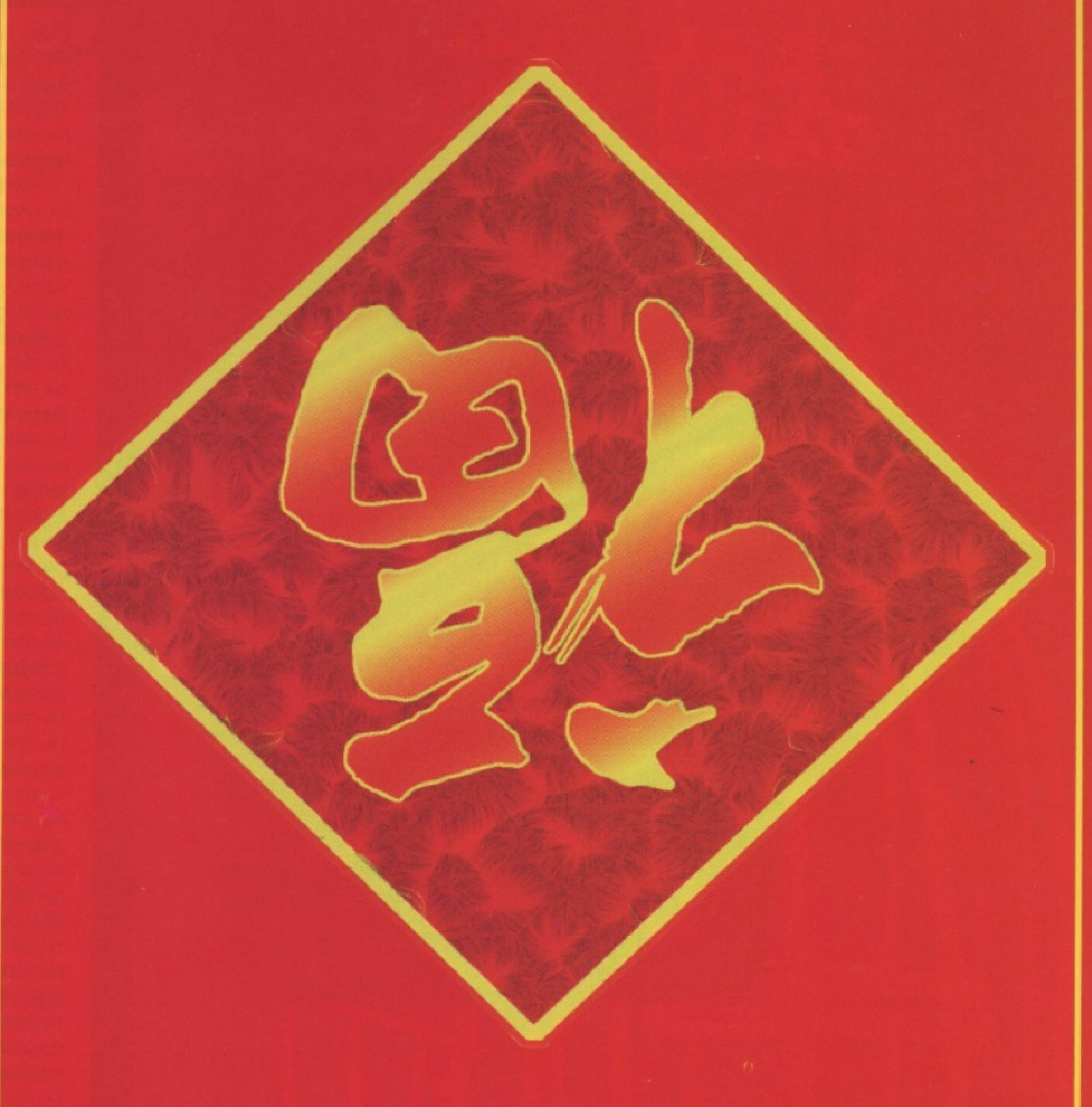
TOP TEN 选票

如有榜评，请在榜评末尾写清通信地址。

请将选票寄到：北京和平门邮局3056信箱
大众软件杂志社收　　邮编：100051

新年新春新天地

好玩好乐好游戏



新天地互动多媒体

全体员工

向全国玩家拜年！



展望未来

新天地九九年将用更多更好的游戏回报玩家!!







感受琼斯式的冒险和007般的身手
古墓丽影系列诞生以来最具水准的一部

让历史告诉未来，
正义的力量战无不胜!

问苍茫大地，谁主沉浮?
商业经营类游戏的颠峰之作!



来自希腊神话和亚瑟王传说的实时策略游戏，由《幽浮》的制作小组开发。
神话和魔法的百科全书



面对人类历史上最为凶残的武装力量，你需要超人的智慧和意志。
实时战术游戏的开山之作



地址：北京市1998号信箱新天地市场部
邮编：100091　联络：钟少灵　刘燕生
电话：(010) 62862035　传真：(010) 62862036

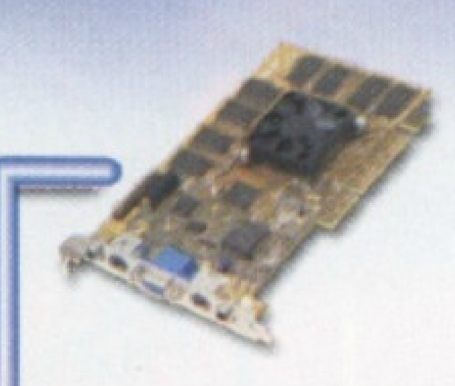
信箱变更

我公司邮政信箱现已改为北京市1998号信箱，原982信箱不再使用，敬请注意!





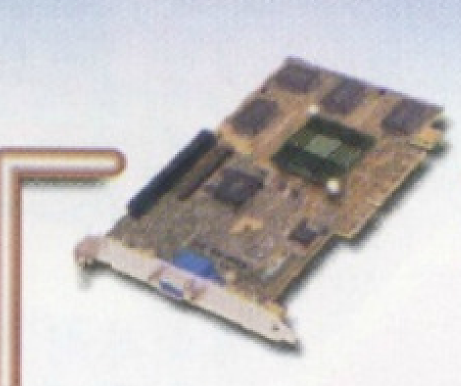
附赠超强3D游戏!



AGP-V3400TNT 系列

体验强大的图形加速

- 最新真正 128 位 RIVA TNT 3D/2D 图形加速器
- 16MB 128 位 125MHz SDRAM 或 8MB 128 位 125MHz SGRAM
- 从未有过的 3D 表现-高达 1740 3D Winmark 得分
- 极稳定的 2D 表现-高达 1920*1200 32 位真彩色
- 极稳定的 3D 表现-高达 1920*1440 高彩色(双缓冲及 Z-buffer)
- 出众的 24 位 Z-buffer 3D 质量、32 位表现和高质量的过滤
- 出众的自由调整垂直刷新速率-可高达 250HZ
- 是多媒体系统的完美解决方案
- 支持于显示器和 TV 屏幕上的同时双显示
- 可选
  1. AGP-V3400TNT/8MB: 纯 VGA 8MB SGRAM
  2. AGP-V3400TNT/TV/8MB:VGA+TV out+Video in 8MB SGRAM
  3. AGP-V3400TNT/16MB:纯VGA 16MB SDRAM
  4. AGP-V3400TNT/TV/16MB:VGA+TV out+Video in 16MB SDRAM



AGP-V3200 系列

游戏及 2D/3D 图形应用的解决方案

- 最新 3Dfx Banshee 图形芯片整合了 VoodooII 和 2D 图形加速引擎
- 128 位 16MB 或 8MB 125MHz SGRAM
- 支持 Glide, Direct3D, 3Dfx MiniGL, OpenGL
- 出众的自由调整垂直刷新速率-可高达 250HZ
- 极稳定的 2D 表现-高达 1920*1200 32 位真彩色 60Hz
- 极稳定的 3D 表现-高达 1600*1200
- 超强 128 位 2D Windows 加速
- 优越的 3D 表现和真实的 3D 质量
- 可选
  1. AGP-V3200/8MB: 纯 VGA 8MB SGRAM
  2. AGP-V3200/16MB: 纯 VGA 16MB SGRAM



AGP-V3000ZX 系列

超级 3D/2D/视频图形加速器

- 最新 128 位 RIVA 128ZX 图形加速器
- 250MHz RAMDAC
- 8MB 或 4MB 128 位 125MHz SGRAM
- 极稳定的 2D 表现-高达 1920*1200 32 位高彩色
- 极稳定的 3D 表现-高达 1600*1200
- 真正 AGP 2X
- 完全支持 OpenGL ICD 和 DirectX6
- 清晰地 TV-out 和 Video-in 功能(仅限 TV 版本)
- 可选
  1. AGP-V3000ZX/TV 8MB:VGA+TV out, 8MB SGRAM
  2. AGP-V3000ZX/TV 4MB:VGA+TV out, 4MB SGRAM
  3. AGP-V3000ZX 8MB: 纯 VGA,8MB SGRAM
  4. AGP-V3000ZX 8MB: 纯 VGA,4MB SGRAM

永 无 止 境 地 追 求 世 界 第 一 的 速 度









消费者热线:(010)65542790-103

华硕展示服务中心

北京: 010 - 62636755　010 - 62638622
武汉: 027 - 87858597
重庆: 023 - 68790391
合肥: 0551 - 3665792
海口: 0898 - 6718275
济南: 0531 - 6988304
成都: 028 - 5592310
厦门: 0592 - 5112608
杭州: 0571 - 8070471
上海: 021 - 54900103
昆明: 0871 - 5117803
长沙: 0731 - 4113893
南昌: 0791 - 6291318
哈尔滨: 0451 - 6205695
西安: 029 - 2245175
深圳: 0755 - 3244286
天津: 022 - 27471069
南京: 025 - 3213215
乌鲁木齐: 0991 - 5837417
贵阳: 0851 - 589
沈阳: 024 - 2388
广州: 020 - 3880
郑州: 0371 - 384

全面上市

INCOMING

异形追杀令

选择杀或者被杀，或者享受



射击类GAME顶尖之作

★结合陆海空的超猛射击动作游戏
★任务多达 65 个，战场更是横跨六个不同的世界
★完全支持回馈摇杆
★最眩最棒的光线效果
★立体环绕音效与优美的背景音乐
★支持各种的连线模式

中文名称已全部落定，请全部玩家期待

本游戏必须搭配
3D 加速卡

地址：北京市朝阳区马甸裕民路 12 号 E1 元辰鑫大厦 516 室
邮政编码：100029　　电话：(010)62023122
传真：(010)62368776　　E-mail:acertwp@public.east.cn.net

每周五晚 21:30-22:00 第三波与您相约 1026 千赫“动心游戏”

第3波









三国志IV增强版
【简体中文珍藏版】
看今朝夙愿可偿……无怨无悔
忆当年曾几何时……心境如涛
听过玩过后，新鸟就成熟了！
没听过它的音乐你算老鸟吗？
KOEI
第3波
三國志IV
址：北京市马甸裕民路12号E1元辰鑫大厦516室 100029
话：(010)62023122 传 真：(010)62368776 E-mail: acertwp@public.east.cn.net
每周五晚21:30～22:00第三波与你相约1026千赫“动心游戏”



99/贺/岁/大/碟
双CD
1999年2月14
全国首发
北京百脑汇孙楠、橙汁
工作室现场签售、抽奖
九九贺岁大片《不见不散》主
尽收《情人节》！大型交响乐队现
音！实力唱将孙楠全线冲击！超
司倾情奉献！电影界、唱片界、软
首次大联合！强力震撼两岸三地
业；娱乐、视听、游戏、漫画、时尚
情、自我一碟打尽。首创养成SL
AVG结合体形式；多达二十几种
局，另有出人意料的隐藏结局；真
高校生活；即时选择伴侣，强大的
对手；丰富的偶发事件。爱你的心上
信赖我们的劳动，给她一个值得骄
礼物——《情人节》!!!
《情人节》
——之“不见不散”
GAME 碟 TO BOYS
CD 音轨 TO GIRES
情人节
全国各地软件店、音像店、书店均有售
欢迎上网下载《情人节》壁纸、图片、屏保和主题曲——不见不散
http://WWW.I Love you.com.cn
http://WWW.fashion.com.cn
橙汁工作室敬献
邮编：100086
E-mail: love@WWW.cinet.com.cn


神兵在手 天下我有
Game Master
GM
98元
双CD
游戏修改大师
一月发售
买一送三
● 送经典游戏《炎龙骑士团》
● 送经典游戏《炎龙骑士团II》
● 送炎龙原班人马99大作《天地劫》DEMO
另配《炎龙骑士团——风之纹章》原声主题曲《蝶恋火》
由 GM 您可以自制无敌档（EXE）即使朋友家中没有 GM 也可玩到无敌版
超级 GM Plus 功能对某些游戏在启动修改软件时会造成无法再回到游戏的无奈情形特别增加于游戏进行中直接下达修改指令的功能
中英文切换功能在使用 GM 时可以随时切换成中文版或英文版方便习惯不同语言的使用者
还原搜寻功能以往的修改程序在进行搜寻时常会因为一时的失误让正在进行资料分析的程序功亏一篑GM 特别提供还原的功能让您不再饮恨
可以随时上网站上传或下载位址表格档取得或提供游戏修改结果（类似游戏金手指功能）
超强抓图功能方便您随时可以抓取心爱的影像作留念
招式记录功能可以将游戏招式记录下来让您在玩格斗游戏时更加轻而易举

做对

这些年因为我好强的个性，使得我在做任何事情时只想把他做对，所以有时候因为我的坚持……

一路走来启亨坚持的也是做对两字，执着的服务着华人市场，将其产品制作到完善的中文介面，以供给世界华人最方便的操作环境；在台湾根据第三波杂志所做的显示卡销售占有率的统计中显示出启亨的市场占有率是最高的，也证实了一件事，启亨执着的做对是得到大众迴誉与认同，现在启亨将这么好的产品推广到中国市场，其实在去年启亨的呛红辣椒声卡早已成为中国市场领导品牌之一，时常供不应求、好评不断，因为启亨所有的产品都有依据中国的中文作业系统（Operation System）环境重新设计，不论是声卡，或是显卡都是符合中国同胞使用的产品。

好的公司、好的产品需要您大力的支持与鼓励，请与启亨一起做对。

启亨呛红辣椒 A3D Pro 声效卡

- 符合 AC97 CODEC 规格
- SNR 讯噪比达 95db 以上，消除多余讯号杂音
- 可使用四个喇叭（4 声道）创造出发烧级音响效果
- 支援 Win95/98 及 WinNT4.0 系统
- 赠送 XG 软体，最高可达 128 发声数，效果更为逼真、临场



启亨呛红辣椒 A3D PRO 声效卡

DIY 第一品牌



全国独家代理：雷射电脑

特约经销商：

北京金世和	电话	(010)62628080	传真	(010)62629808
广州尔丰	电话	(020)87591800	传真	(020)87591800
沈阳凯元	电话	(024)23887782	传真	(024)23887782
西安瑞力	电话	(029)5523167	传真	(029)5523167
兰州大维	电话	(0931)8883440	传真	(0931)8840150
长沙蓝威	电话	(0731)4126977	传真	(0731)4153204
武汉新星	电话	(027)87868005	传真	(027)87883498
武汉骏升	电话	(027)87653262	传真	(027)87644429
重庆龙海	电话	(023)68790605	传真	(023)68790605
成都天天	电话	(028)5571573	传真	(028)5555720
成都成冠	电话	(028)5532166	传真	(028)5538860
杭州华清	电话	(0571)8089620	传真	(0571)8823086
深圳鸿伟	电话	(0755)3210406	传真	(0755)3210406
南京新华海	电话	(025)3366182	传真	(025)3362169
哈儿滨创联	电话	(0451)6213522	传真	(0451)6213522
新疆利达尔	电话	(0991)5837433	传真	(0991)5846457

刊号：ISSN1007-0060 / CN11-3751/TN

邮发代号：18-107

零售价：5.00 元